

Segunda Época-Número 12
175 ptas.
MICRO Manía
Sólo para adictos
CANARIAS CEUTA Y MELILLA 170 PTAS.
HOBBY PRESS
PERICO DELGADO
META
¡Haz equipo con el líder!
GONZZZALEZZ
La vida es sueño
RESCATE ATLÁNTIDA
Sumérgete en la aventura
EXCLUSIVA
Cargadores para AMIGA
Buscamos al campeón de Europa de video-juegos
Participa en el
1 European Video-Games Challenge
(BASES EN LA PÁG. 77)

# ¡ACCION!






















**9 PRUEBAS EXPLOSIVAS**

"CRASH" LA REVISTA INGLESA CON MAYOR CREDIBILIDAD EN SUS CRITICAS, HA DICHO DE ESTE TITULO:

"... VAYA JUEGO! ... TREPIDANTE A TOPE, TENSION DE PRINCIPIO A FIN EN UN JUEGO EXCELENTE.

"... A PARTE DE SER TECNICAMENTE PERFECTO, ES SU GRAN VARIEDAD DE NIVELES LO QUE HACE DE "RUN THE GAUNTLET" UNO DE LOS MEJORES PROGRAMAS DESARROLLADOS HASTA HOY ..."

DELEGACION CATALUÑA
C/. TAMARIT, 115
08015 BARCELONA
TELEF. (93) 425 20 06

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA
ERBE SOFTWARE
SERRANO, 240
28016, MADRID
TELEF. (91) 458 16 58






¡ACCION!




# RED HEAT

LA EMOCION ESTA AL ROJO VIVO ... Y LA CAZA ES A MUERTE
CUANDO EL ESTE Y EL OESTE UNEN SUS FUERZAS PARA DETENER A UN TRAFICANTE DE DROGAS SOVIETICO. CADA UNO DE LOS DETECTIVES, UNO RUSO Y OTRO DE CHICAGO, TIENEN DISTINTOS MOTIVOS PARA CAPTURARLE CUANDO SE ENFRENTAN AL GANG DE LOS "CLEANHEADS" Y LA ACCION SE DESATA.
UN JUEGO QUE TE HARA SENTIR TODA LA EMOCION DE LA PELICULA MAS ARROLLADORA HECHA HASTA HOY.



DISTRIBUIDOR EN BALEARES
EXCLUSIVAS FILMS BALEARES
C/. LA RAMBLA, 3
07003 PALMA DE MALLORCA
TELEF. (971) 71 69 00

DISTRIBUIDOR EN ASTURIAS
MUSICAL NORTE
C/. SAAVEDRA, 22, BAJO
32208 GIJON
TELEF. (985) 15 13 13

DISTRIBUIDOR EN CANARIAS
KONIG RECORDS
AVDA. MESA Y LOPEZ, 17, 1. A
35007 LAS PALMAS
TELEF. (928) 23 26 22

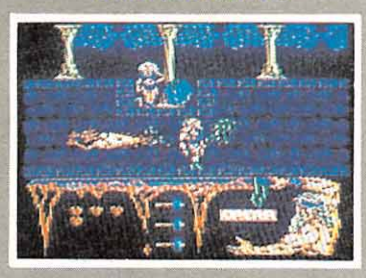
DELEGACION CATALUÑA
C/. TAMARIT, 115
08015 BARCELONA
TELEF. (93) 425 20 06

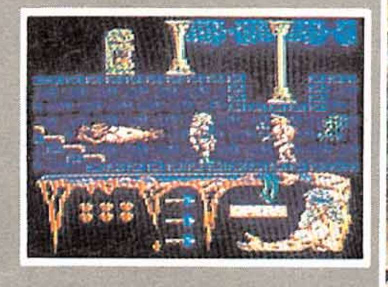
# ¡DOCE CHICAS TE NECESITAN!

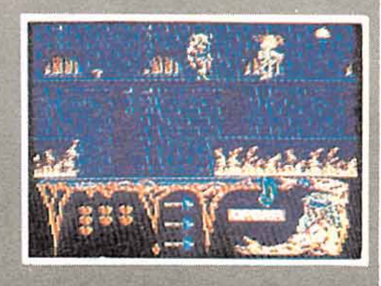
Entre acantilados, selvas y fortalezas discurre la trepidante acción de este Arcade. Tu misión: Rescatar doce doncellas raptadas por Circe, la hechicera. Tus enemigos: Todos.



PANTALLAS AMSTRAD







## ULISES

DISPONIBLE EN CASSETTE Y DISCO:
AMSTRAD CPC
MSX
SPECTRUM
AMSTRAD PCW
PC Y COMPATIBLES




Gustavo Fdez. Balbuena, 25. 28002 Madrid. Tel. 415 45 12 Distribuido por M.C.M. Tel. (91) 457 50 58



Año V. Segunda Época - N.º 12 - Mayo 1989. 175 ptas. (Incluido IVA)

**Edita**
HOBBY PRESS, S.A.
**Presidente**
María Andrino
**Consejero Delegado**
José I. Gómez-Centurión
**Subdirector General**
Andrés Aylagas
**Director Gerente**
Raquel Jiménez
**Director**
Domingo Gómez
**Redactora Jefe**
Cristina Fernández
**Redacción**
José Emilio Barbero
Ángel Andrés
**Diseño**
Jesús Caldeiro
**Director de Publicidad**
Mar Lumbreras
**Colaboradores**
Francisco Verdú
Fernando Herrera
Pedro José Rodríguez
Marcos Jourón
José A. González
David Rodríguez
Juan Luis Cazorla
A. Tejero
José Miguel Rodríguez
Miguel Díaz
**Secretaría de Redacción**
Carmen Santamaría
**Fotografía**
Carlos Candel
Miguel Lamana
**Dibujos**
José Luis Ángel García
Pablo Jurado
**Director de Producción**
Carlos Peropadre
**Director de Administración**
José Ángel Jiménez
**Director de Marketing**
Mar Lumbreras
**Departamento de Circulación**
Paulino Blanco
**Departamento de Suscripciones**
María Rosa González
María del Mar Calzada
**Redacción Administración y Publicidad**
Carretera de Irún, Km 12,400
28049 Madrid
Tel. 734 70 12. Telefax: 734 82 98
**Distribución**
Coedis, S.A.
Valencia, 245. Barcelona
**Imprime**
Altamira
**Depto. de Fotocomposición**
Agustín Escudero Pérez
**Fotomecánica**
Ibérico
Depósito Legal: M-15.436-1985
Representantes para Argentina, Chile, Uruguay y Paraguay
Cía. Americana de Ediciones, S.R.L.
Sud América 1.532. Tel. 21 24 64.
1.290 Buenos Aires (Argentina).
Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de Información

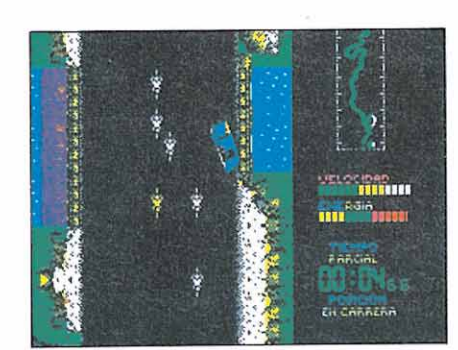


Solicitado control de O.J.D.

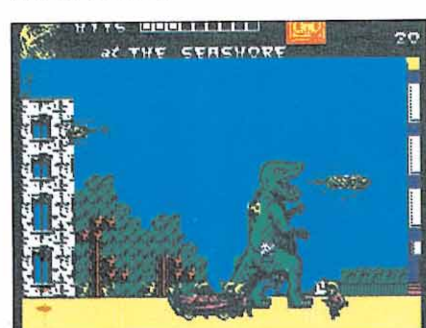


## EN ESTE NÚMERO

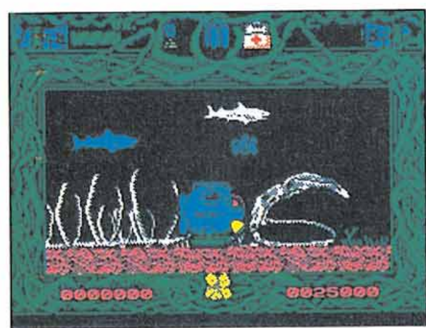
*El software nacional se ha apoderado de nuestra portada, os presentamos las soluciones y los mapas de los últimos lanzamientos de Dinamic, Topo y Opera.*



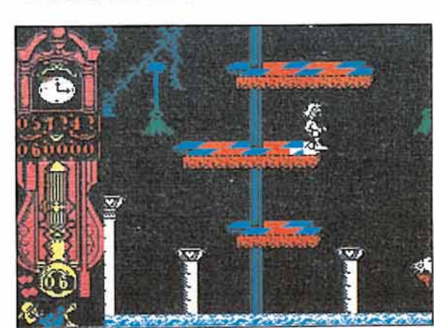
«Perico Delgado».



«The Muncher».



«Rescate Atlántida».



«Gonzzalezz».







***El pasado mes ya os adelantábamos que una interesante sorpresa aparecería en este número. Pues bien, ya está aquí, la primera competición internacional de videojuegos es una realidad; las bases para participar en esta Competición las encontraréis en la página 77 y como podréis comprobar nuestra aportación en las dos primeras fases del evento tendrán suculentos premios . Pero no se ha quedado aquí nuestra incursión europea, también un equipo de enviados especiales visitó Amsterdam, donde tuvo lugar la presentación de los lanzamientos inmediatos de Mirrorsoft; por ello hemos preparado un interesante reportaje en el que además de conocer las novedades podréis haceros una idea más clara de cuales son las intenciones de esta compañía respecto al mundo del software. Tampoco hemos olvidado que las compañías españolas cada vez tienen menos que envidiar a las producciones realizadas más allá de nuestras fronteras. «Metropolis», «Rescate Atlántida» y «Gonzzalezz» son una buena prueba de ello, por lo que este mes para que podáis comprobarlo, os presentamos las soluciones con sus respectivos mapas. Junto a ellos podréis encontrar cargadores para completar «The Muncher» y «Eliminator» dos sensacionales arcades producidos por Gremlin y Hewson respectivamente.***
***Hablando de cargadores, seguramente os hayáis dado cuenta que por primera vez en nuestra revista hemos incluido cargadores para Amiga. Desde aquí os invitamos a participar una vez más y os animamos a enviarnos vuestros propios cargadores si queréis colaborar con nosotros. También siguen a vuestra disposición las secciones abiertas de nuestra revista, como «Código Secreto» o «Micromanías» desde la que podréis dar vuestra opinión, ver publicadas vuestras preguntas, relatos o chistes,o cualquier otra cosa que consideréis importante , para que entre todos podamos construir una revista cada día más divertida y participativa.***
***Sólo nos queda recordaros que las cartas debéis enviarlas a la dirección que figura en esta misma página, indicando en el sobre además de Micromanía, la sección en la que queréis participar. Un saludo y hasta la próxima.***

***La redacción***



## CRÓNICA

# MICROHOBBY ENTREGÓ LOS PREMIOS A LOS MEJORES PROGRAMAS DEL 88



Pablo Ruiz, director de Dinamic, recogió el premio al mejor programa del año. La fiesta estuvo animada por el ilusionista José Carroll.

Las compañías españolas Dinamic y Opera Soft se convirtieron en las auténticas protagonistas de la ceremonia de entrega a los mejores programas del año 88, organizada como todos sabéis por nuestra revista hermana, Microhobby, al hacerse respectivamente con tres y dos premios de los siete que en total fueron entregados.

Si tenemos además en cuenta que otro de los premios fue también a parar a manos españolas, en concreto a las de Topo Soft, la conclusión fácilmente extraible es que una vez más el software nacional volvió a arrasar, acaparando un total de seis premios de entre los siete que estaban en juego.

La relación completa de premiados fue la siguiente:

- Mejores gráficos: «La abadía del crimen», de Opera Soft.
- Mejor sonido: «Mad mix», de Topo Soft.
- Mejor movimiento: «Navy moves», de Dinamic.
- Mejor argumento: «La abadía del crimen», de Opera Soft.
- Mejor pantalla de presentación: «Hundra», de Dinamic.
- Originalidad: «Tetris», de Mirrorsoft.
- Valoración global: «Navy moves», de Dinamic.

Los Dioses de la fortuna sonrieron así pues de nuevo a Dinamic, que logró adjudicarse, de la misma forma que ya lo hiciera el pasado año con «Fernando Martin Basket Master», el galardón al mejor juego de año con su «Navy Moves», que lleva camino de convertirse en el mayor éxito logrado por la compañía española.

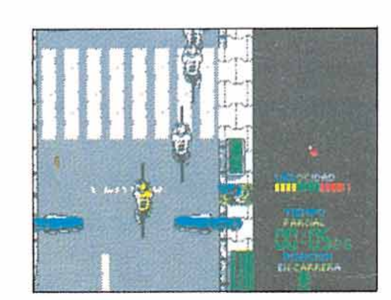
El acto se celebró en un conocido pub madrileño, al que asistieron represantes de prácticamente la totalidad de empresas dedicadas al mundo del video-juego. Realmente interesante resultó constatar como programadores, directivos de compañías y distribuidoras, así como comerciantes del sector, departían animadamente dando forma a un variopinto «puzzle» en el que la amistad y el compañerismo profesional reinaron a lo largo de la velada.

Especialmente emotivo resultó el momento en que se hizo entrega del premio especial dedicado a glosar los méritos del mejor programador del año, que por criterio unánime de la redacción de Microhobby recayó en Paco Menéndez, autor de «La abadía del crimen», ya que el acontecimiento coincidió prácticamente con la definitiva retirada de éste del mundo del videojuego para dedicarse íntegramente a sus estudios de ingeniería de Telecomunicaciones. Quede también desde aquí nuestro reconocimiento y nuestro hasta siempre para Paco. ■

## MEGA JUEGO

# PERICO DELGADO

***Todo está preparado. Los esfuerzos de todo un año de entrenamientos están a punto de ser puestos a prueba. Atrás quedan sudores, cansancios, caídas, lesiones, y kilómetros y más kilómetros de pedalada tras pedalada. Sabes que desde el mismo momento en que sea dada la salida vas a convertirte en centro de miradas, pasiones, críticas, éxitos, fracasos... En la boca de muchos miles de personas —y hasta que concluya esta vuelta— sólo va a haber un nombre, y ese es el tuyo: Pedro Delgado.***



Los continuos estrechamientos de la calzada en los metros finales pueden provocar aparatosos choques.

***TOPO SOFT***
***Spectrum, Amstrad, Commodore, MSX***
***V. Comentada: Spectrum***

Mientras el director de la carrera se apresta a ultimar todos los preparativos antes de dar paso a la salida neutralizada, por tu cabeza desfilan sin que puedas controlarlos los últimos miedos, las últimas vacilaciones que asaltan incluso a los grandes campeones en los instantes finales.

El griterío y el ruido de los motores se confunden en tus oidos hasta el punto de que ya sólo distingues una especie de zumbido ensordecedor que no logra sino aumentar aún más tu sensación de soledad e inseguridad. Los segundos se convierten en horas, y los minutos parecen días... De pronto, todo cesa; el director da por fin la salida, y tu primera pedalada se convierte en un viento huracanado que aleja de tí temores y vacilaciones. Vuelves a ser tu mismo, el gran campeón de siempre, el Pedro Delgado que todos admiran y respetan. A partir de este preciso momento, y hasta que llegue el instante de cruzar la pancarta final, pondrás en cada pedalada todo tu corazón y tu fuerza, porque la victoria —y el maillot amarillo— son sólo para uno, y ese uno, y que a nadie le quepa la menor duda, vas a ser tu. ¡Qué la suerte te acompañe, campeón!.

### El juego

«Pedro Delgado Ciclismo» es un clásico simulador deportivo dividido en cuatro partes que se corresponden con otras tantas etapas: el llano, la subida, la bajada y el sprint final. Nuestra misión consiste simplemente en atravesarlas, intentando conseguir, eso sí, las mejores clasificaciones y los mejores tiempos posibles. Por ello, no deberemos preocuparnos de otra cosa que no sea de mantener una buena media de velocidad, ya que no existe ningún tipo de marcador de vidas o similar que ponga en peligro nuestra continuidad en el juego.

En tres de las pruebas —queda fuera la bajada— el sistema para imprimir velocidad a nuestra bicicleta consiste en el ya clásico y bastante sufrido método de pulsar alternativa y rítmicamente los controles de izquierda y derecha, si bien es de agradecer que los señores de Topo se hayan sentido compasivos con nuestros dedos y nuestro teclado, y baste con mantener un ritmo «tranquilito» para lograr el máximo de velocidad.

También es destacable el hecho de que en las tres primeras etapas existe un segundo marcador además del de velocidad, y que refleja en todo momento el estado de nuestra energía. En los llanos y en la bajada debemos reponer temporalmente este marcador recogiendo las bolsas de avituallamiento que se encuentran esparcidas a los largo del trazado. En la subida no hay posibilidad de reponer este marcador, pero un correcto uso de las diferentes marchas de nuestra bicicleta podrá prevenir excesivo gasto de fuerzas por nuestra parte.

Otro importante factor a destacar dentro del programa es la posibilidad de que hasta cuatro personas participen en la carrera, eso sí, uno tras otro, no simultáneamente.

Vamos ya sin más preámbulos a hacer un breve recorrido a lo largo de las cuatro etapas que componen el juego, empezando por los llanos, y terminando por la meta, donde tal vez se cumplan todas nuestras aspiraciones.

### Los llanos

En esta etapa el juego presenta un aspecto muy similar al de los también españoles «Aspar» y «París-Dakar», es decir, el escenario se nos presenta visto desde arriba, y se desplaza con un «scroll» multidireccional a medida que avanza nuestro ciclista por el trazado.

Los principales peligros que nos acecharán en esta fase son por una parte los choques con otros corredores —que nos causarán una notable pérdida de energía—, las salidas de la carretera y las colisiones con los vehículos que están estacionados en los laterales de la misma.

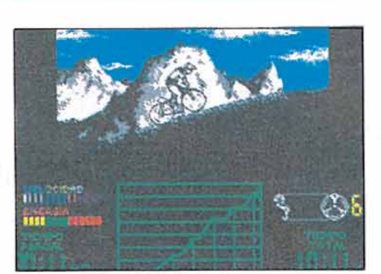
Al comenzar la etapa nos encontraremos formando parte de un gran pelotón del que nosotros —¡oh casualidad!— somos el último integrante; por lo tan-



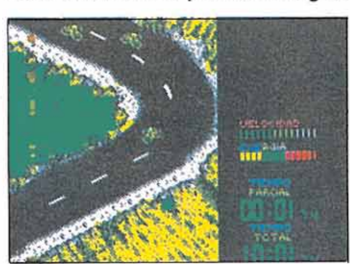

# ¡A por el Maillot Amarillo!



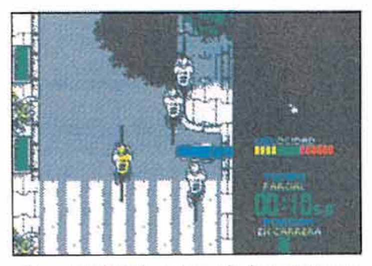
Las colisiones con vehículos estacionados nos harán perder energía.



Nuestro corredor se enfrentará con los desniveles de la calzada.



La bajada se producirá a gran velocidad.



El sprint final es uno de los momentos más delicados de la carrera.

to y como aperitivo de lo que nos espera tendremos que comenzar por tratar de adelantar la nube de competidores que nos preceden. Hecho esto, no estaremos aún en disposición de cantar victoria, pues existen otros dos pequeños pelotones escapados que se convertirán en nuestro próximo objetivo. En el pequeño mapa situado en la parte superior derecha de la pantalla quedan reflejadas en todo momento tanto nuestra posición como la del grupo de cabeza lo que nos ayudará a hacernos una idea de la distancia que nos separa.

Aunque existe un marcador destinado a indicarnos nuestra posición en carrera, es importante destacar que este tan solo funcionará cuando nos encontremos situados entre los diez primeros clasificados.

Una vez concluida la etapa se nos informará de los tiempos de todos los participantes, tras lo cual se nos dará a escoger entre repetir la etapa para intentar conseguir un mejor resultado o pasar directamente a la siguiente etapa.

## La subida

En esta ocasión el juego presenta una perspectiva lateral en la que podemos ver a nuestro corredor en solitario enfrentándose con los terribles desniveles de la calzada.

Nuestro cometido consiste no sólo en proporcionar con los controles de izquierda y derecha la suficiente velocidad a nuestro corredor, sino también de ir seleccionando adecuadamente una de las nueva marchas disponibles en nuestra bicicleta de acuerdo con las características del trazado.

En la parte inferior de la pantalla existe un pequeño croquis que nos muestra el perfil del ascenso asi como la posición en la que nosotrso nos encontremos. También podremos obtener información tanto del tiempo parcial que estemos marcando en la etapa como del tiempo total de carrera.

## La bajada

Una vez culminada la ascensión —cosa nada fácil ya que la subida es sin duda la etapa más dura y técnica de las cuatro—, nos enfrentaremos a uno de los momentos más espectaculares y esperados de toda vuelta ciclista: la bajada.

El descenso, que como es habitual se producirá a velocidades vertiginosas, es especialmente peligroso, ya que el riesgo de salirse en las pronunciadas curvas es muy elevado. Para evitar esto disponemos de un control adicional,además de los destinados a controlar nuestra dirección, el freno. Su correcta utilización prevendrá en todo momento una posible salida de la calzada, además de resultarnos de suma utilidad para esquivar a los otros competidores que continuamente se interpondrán en nuestro camino.

## La meta

Apenas unos cientos de metros nos separan de las mieles del triunfo tan justamente merecidas, pero como todo buen corredor sabe, el sprint final es uno de los momentos más delicados de la carrera ya que por una parte cualquier tipo de error o despiste por nuestra parte puede relegarnos a una postrera posición, y por otra también por todos es conocido el hecho de que un buen «sprinter» no sólo necesita veloces piernas sino también grandes reflejos y habilidad para hacer frente a las artimañas —normalmente en forma de codos o cierres contra las vallas— que los competidores suelen emplear en este último tramo.

Otros peligros a los que deberemos hacer frente serán los continuos estrechamientos de la calzada, que pueden provocar un aparatoso choque con algún bordillo, así como las veloces y molestas motocicletas que nos adelantan a toda velocidad.

En fin, que con un poco de suerte y si todo va bien, podréis tener la suerte de cruzar en primer lugar bajo la pancarta de llegada para enfundaros así el anhelado maillot amarillo. De otra manera, ya sabéis, vuelta a las etapas anteriores y paciencia, que convertirse en un campeón como Pedro Delgado es tan solo cuestión de horas y horas de entrenamiento.

## Nuestra opinión

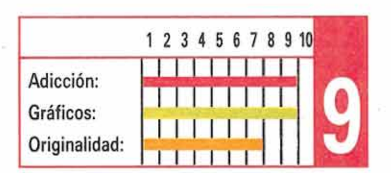
Prescindiendo del carisma y popularidad de su protagonista, «Pedro Delgado Ciclismo» es un cuidadísimo simulador deportivo que cuenta con todos los factores —calidad, variedad, adicción, realismo— necesarios para convertirse en un auténtico número uno.

Topo ha editado desde sus comienzos una larga lista de juegos de calidad, muchos de ellos presididos además por una notable originalidad, pero creemos poder afirmar sin temor a equivocarnos que este simulador dedicado al mundo del ciclismo es su trabajo más completo y cuidado.

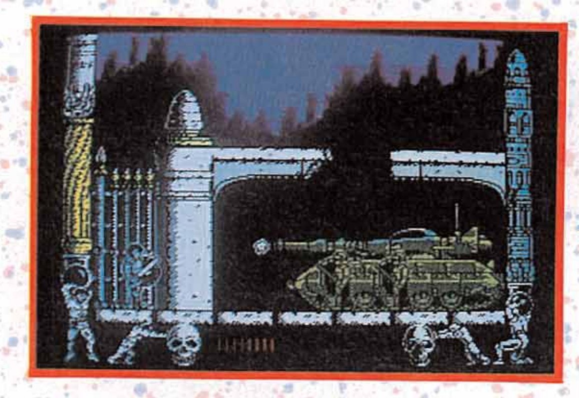
Absolutamente todo en el juego es destacable, desde la elevada calidad gráfica, hasta la perfecta realización de los diferentes movimientos y «scrolles», pasando por el sencillo sistema de manejo o el elevado grado de adicción.

¿Se puede pedir más?. Bueno, tal vez si... que Topo no baje el listón ni tan siquiera un poquito en sus próximas producciones. Por el momento, ellos también se merecen un maillot amarillo. ■

*J.E.B*



# METROPOLIS



Metrópolis, era el último vestigio de civilización sobre la Tierra después de la última hecatombe nuclear. El resto de las ciudades habían prácticamente desaparecido. A pesar de ello, Metrópolis era una ciudad sin ley, donde confluían un sinfín de maleantes, que poco a poco se habían apoderado de las calles.

El caos reinaba en la ciudad y eran muy pocos los que aún tenían fuerzas para luchar por restablecer el orden perdido. Se hacían llamar los "Townsman", y su líder era GEITOR, un temido guerrero que ahora se disponía a acaudillar a un grupo dispuesto a todo para devolver a la Tierra su paz perdida y de este modo conseguir hacer renacer de nuevo el progreso en la ciudad de Metrópolis.

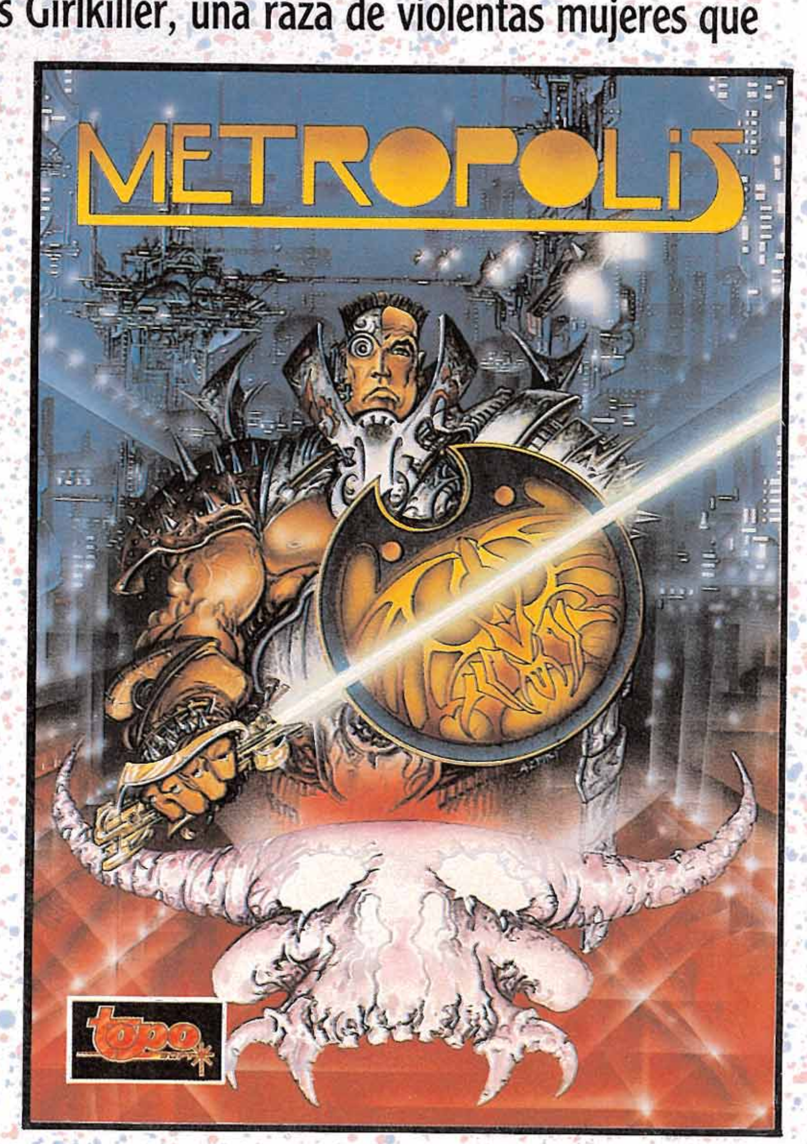
El desafío era grande, porque para conseguirlo, GEITOR tenía que atravesar la ciudad para recoger a los pocos valientes que aún quedaban y así poder llevar a cabo la rebelión final.

Pero toda la ciudad es una auténtica trampa que se extiende no sólo a lo largo sino también a lo alto, llena de peligros tras cada esquina, en cada ascensor, en cada galería y en cada hueco. Los guerreros de la muerte, armados hasta los dientes y tremendamente diestros en el manejo de las armas, los Dartfire, unos mutantes deformes que arrojan bolas de fuego y finalmente las Girlkiller, una raza de violentas mujeres que haría temblar a las antiguas amazonas, le están acechando.

A pesar de ello, GEITOR, temido por sus enemigos, es reconocido como el más fuerte de los guerreros terrestres. Su habilidad con la espada y su fama de invulnerable, se ha extendido por todas las ciudades.

Ahora GEITOR tiene que demostrarlo.

El gran desafío no ha hecho más que empezar.







DISTRIBUIDO POR 

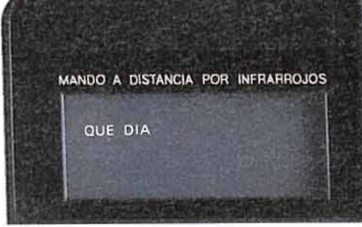

C/ SERRANO, 240 • 28016 MADRID • TEL. 458 16 58

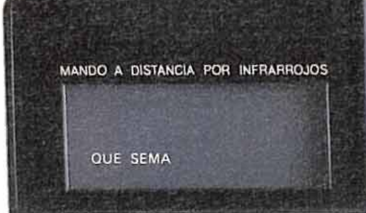


# AMSTRAD PRESENTA

# EL VIDEO MAS FACIL DE MANEJAR QUE EXISTE



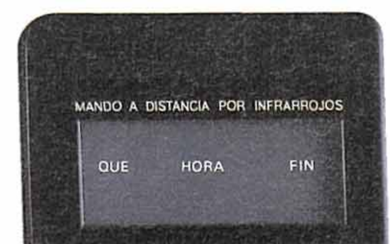













Los nuevos vídeos Amstrad son para quedarse sentado. Ahora con su mando "inteligente", podrás controlar todas sus funciones cómodamente desde tu sillón. Sí, por ejemplo, quieres programar, sólo tienes que ir siguiendo las instrucciones, que —en castellano— van apareciendo en la pantalla del mando, apretando las teclas correspondientes al día, la hora, el canal, el programa, etc. Una vez hecho ésto, pulsas la tecla roja y ya está. También en vídeo, lo fácil es Amstrad.



El mando del modelo VCR 6100 está equipado con lector de Código de Barras. Para programar, pasa el scanner (extremo del mando), por el Código de Barras que las revistas tienen al lado de cada programa. Así de sencillo.

8 410127 0771



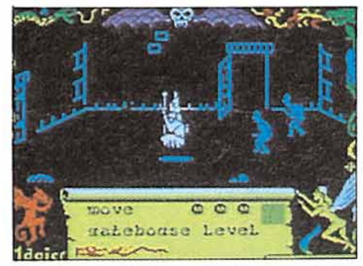



**AMSTRAD ESPAÑA:** ARAVACA, 22. 28040 MADRID. TELEFONO 459 30 01. TELEX 47660 INSC E. FAX 459 22 92
**CATALUÑA Y BALEARES:** TARRAGONA 110. 08015 BARCELONA. TELEFONO 425 11 11. TELEX 93133 ACE E. FAX 241 8194
**LEVANTE-MURCIA:** COLON, 4-3º. B. 460 VALENCIA. TELEFONOS 351 45 52 / 351 45 04. FAX 351 45 69
**NORTE-CENTRO:** DR. AREILZA, 31. 48013 BILBAO. TELEFONOS 444 35 08 / 444 35 12. FAX 432 08 72
**DELEGACIONES CENTRO:** ARAVACA, 22. 28040 MADRID. TELEFONO 459 30 01. TELEX 47660 INSC E. FAX 459 22 92
**CANARIAS:** ALCALDE RAMIREZ BETHENCOURT, 17. 35004 LAS PALMAS DE GRAN CANARIA. TELEFONO 23 11 33. TELEX 96496 TEIC E
**NOROESTE:** JUAN FLOREZ, 18-1º, LOCAL 2. 15004 LA CORUÑA. TELEFONOS 25 52 16 / 25 50 22 / 25 53 78
**SUR:** ALAMEDA DE COLON, 9-2º. 29001 MALAGA. TELEFONO 21 37 40. FAX 21 69 94

# Juegos en 3D

## En los límites de la realidad

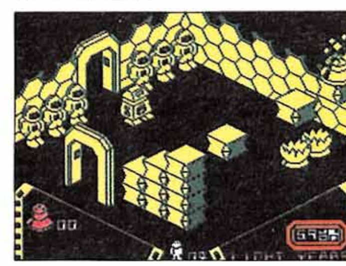
**Olvida por unos momentos las limitaciones de esa pantalla plana que tienes delante y echa un vistazo a tu alrededor. El mundo que te rodea está formado por planos situados a diversas profundidades, tiene caras y aristas que, rotando en el espacio, se acercan y se alejan ante tus ojos. En la imagen que produce tu ordenador cada punto está definido por sólo dos coordenadas, pero la habilidad de los programadores dará vida a esos puntos para que adopten una sensación de profundidad que en realidad nunca podrían alcanzar.**



«Avalon» de Hewson es uno de los primeros intentos serios de incorporar una tercera dimensión.



«Dragontorc» es una excelente videoaventura con un altísimo nivel de dificultad.



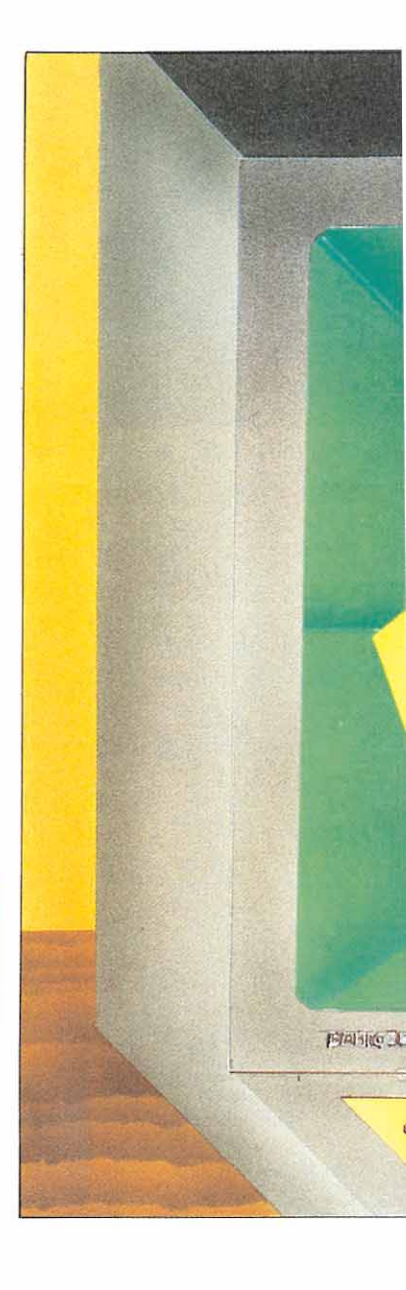
«Alien 8» traslada una acción tridimensional a escenarios futuristas.



En «Knight Lore» puertas y objetos abren nuevos caminos.

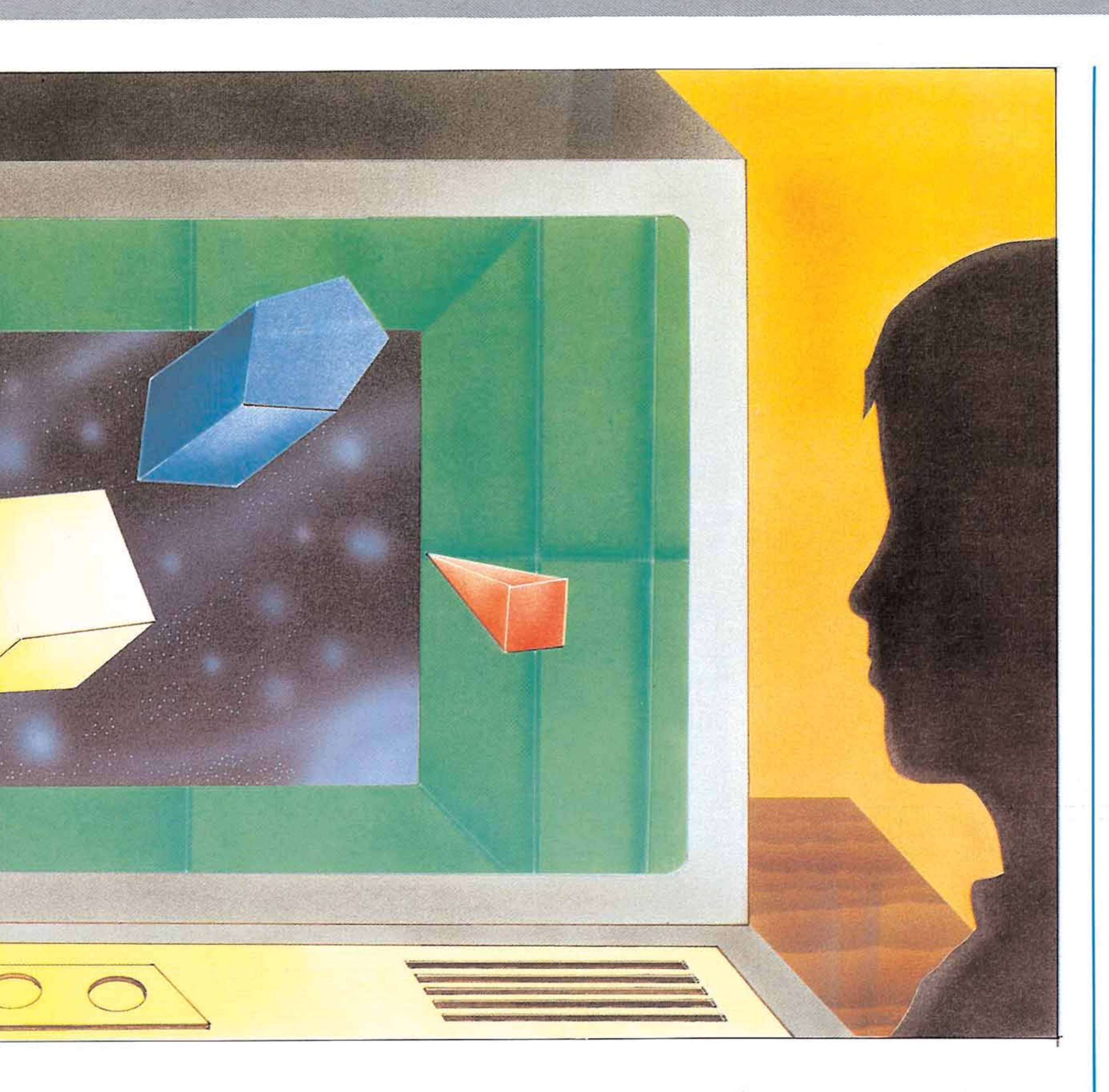
Puede que se trate solamente de una casualidad, pero es justo reconocer que los mejores programas de la breve historia del software de vídeojuegos han sido realizados imitando estructuras tridimensionales. Tal vez se deba al hecho de que estos programas, buscando la mayor fidelidad con la realidad, cuidan con especial detalle tanto el diseño de sus gráficos como las técnicas de movimiento utilizadas para dotarles de animación, pero lo cierto es que es en este género donde encontramos una colección de obras maestras que estarían en la boca de casi todos a la hora de hacer una relación de los mejores programas de todos los tiempos.

En una estructura tridimensional cada punto del espacio está definido por tres coordenadas como distancias relativas a un sistema de tres ejes: profundidad, altura y anchura. En un plano bidimensional cada punto puede ser atravesado por infinitas rectas, mientras que en un espacio tridimensional cada recta puede ser atravesada por infinitos planos. La imagen creada por un ordenador es por naturaleza bidimensional, pues cada punto de la pantalla puede ser definido por solamente dos coordenadas, y por tanto para imitar una estructura tridimensional en un medio esencialmente plano son necesarias sofisticadas técnicas para dar una sensación de profundidad, realizando el movimiento de los objetos realizando complicadas operaciones matemáticas. Para representar la imagen final se utiliza la técnica de la perspectiva, con lo que conseguimos una aproximación de la visión real lista para ser impresa en un medio de dos dimensiones.



Los que aún recordamos los gráficos sencillos y esquemáticos que se utilizaban en los primeros juegos de ordenador, comparándolos con las sofisticadas estructuras tridimensionales que son el escenario de los mejores juegos del momento, no podemos menos que sonreir con cierta nostalgia; a la vez que nos sorprendemos de que en tan breve espacio de tiempo las técnicas hayan mejorado de una manera tan radical. Los que ahora son los micros más populares eran unas máquinas desconocidas en el momento de su nacimiento, y pocos programadores eran capaces de utilizar a fondo sus posibilidades ocultas. La lucrativa industria que se abrió de repente forzó a estos programadores a acelerar su aprendizaje

# RES dimensiones



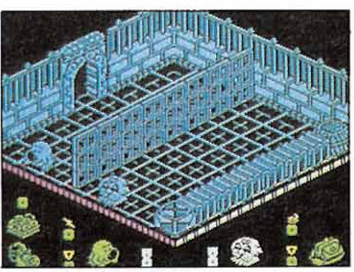
para mejorar día a día sus conocimientos. Y ahora que parece que esas pequeñas máquinas han sido exprimidas hasta el límite de sus capacidades es justo pasar revista a esas joyas de la programación que han demostrado ser difíciles de mejorar pues han llegado al límite de aprovechamiento del ordenador para el que fueron creadas.

**● En un breve espacio de tiempo las técnicas de programación han mejorado sensiblemente, llevando a su límite las posibilidades de los ordenadores domésticos.**

## Los comienzos

Los primeros intentos serios de incorporar una tercera dimensión a un vídeo-juego vienen de la mano de Hewson con «**Avalon**» y «**Dragontorc**», excelentes vídeoaventuras de un altísimo nivel de dificultad en las que el protagonista, un anciano mago, se mueve a través de túneles y habitaciones en las cuales el desplazamiento puramente lateral se complementa con una rudimentaria sensación de profundidad. Sin embargo el primer programa que utiliza una perspectiva realmente isométrica es el «**Ant attack**» de Quicksilva, programado por Sandy White, en el que los decorados se deslizan ante nuestros ojos con un suave scroll en función de las cuatro direcciones en las que podemos desplazarnos. Tanto los gráficos de los protagonistas como los de los edificios son probablemente demasiado esquemáticos, pero es necesario reconocer el mérito de un programa que además incorporaba la posibilidad de escoger el sexo de nuestro personaje. La gran popularidad del juego animó a Sandy a crear un programa prácticamente idéntico, «**Zombie zombie**», que pasó prácticamente desapercibido.

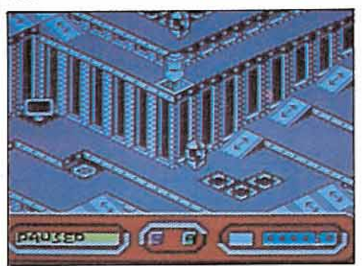
Pero hablar de programas tridimensionales es hablar de Ultimate, y es en este momento cuando hace su aparición un maravilloso juego que es para muchos la estrella del género y probablemente uno de los mejores programas de todos los tiempos. Con «**Knight Lore**» Ultimate no sólo da vida a un programa de extraordinarios gráficos sino que inaugura un nuevo género que será repetidamente imitado y copiado. Con este



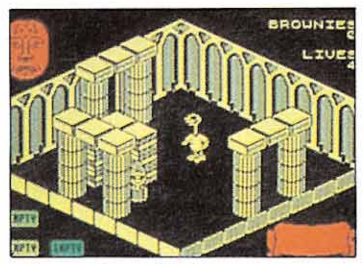
«Head Over Heels» aportaba como novedad la obligación de manejar dos personajes.



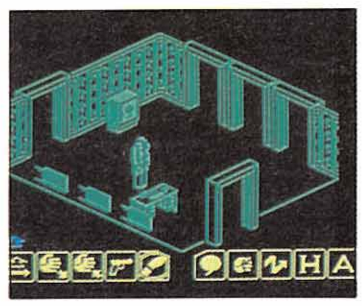
«Pyracurse» incluye cuatro protagonistas tras un enrevesado argumento.



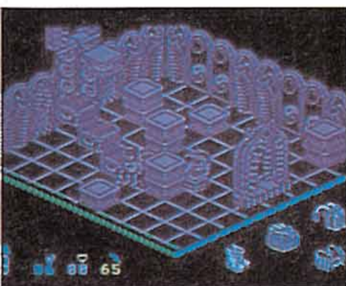

«Quazatron» traslada la acción a una ciudad del futuro, plagada de robots.




«Sweevo's world» incorporaba gran cantidad de elementos cómicos.



«Movie» estaba dotado de una extraordinaria ambientación.



«Batman» fue la primera incursión de Ocean en el mundo de las tres dimensiones.

programa comienza una saga de vídeoaventuras caracterizadas por un elevado número de pantallas comunicadas por puertas y por la posibilidad de coger y manipular objetos, todo ello dentro de un mágico ambiente de magia y misterio que parece envolver los oscuros muros del castillo en el que Sabreman lucha por destruir la maldición que le obliga a convertirse en lobo todas las noches.

Ultimate sabe que tiene entre sus manos un filón y no duda en explotarlo. Sus técnicas son tan superiores a las existentes en el mercado que puede permitirse el lujo de crear programas similares entre si pero con un nivel de calidad intachable.

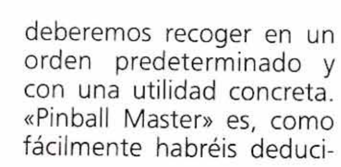
Tras «**Alien 8**», que traslada la acción a escenarios futuristas, se cambia la técnica de animación en «**Nightshade**» y «**Gunfright**» pues en estos programas es el escenario el que se mueve, quedando el protagonista siempre en el centro de la pantalla. Sin embargo «**Pentagram**» es un programa bastante descuidado que, insistiendo en los moldes del «Kight Lore» con más fuerza si cabe que los restantes títulos de la saga, queda muy por detrás de este último tanto en gráficos como en velocidad. Antes de desaparecer, Ultimate da sus últimos coletazos con «**Martianoids**» y «**Bubbler**», productos de calidad media que ya no destacan en el mercado como lo hicieron los pioneros, pero para entonces Ultimate ya ha dejado su herencia y marcha dejando atrás una huella imborrable.

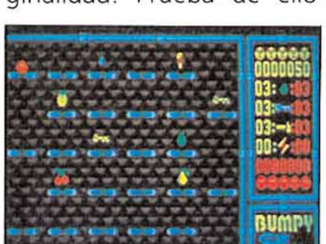
Hewson utiliza las técnicas de «Avalon» por última vez en «**Astro Clone**», un programa de una dificultad absurda y demencial que combina la vídeoaventura más clásica con breves momentos arcade. Por su parte Sandy White decide incorporarse a la entonces recién nacida Electric Dreams para producir un programa completamente distinto a todo lo aparecido hasta el momento. En «**I, of the mask**» un diminuto personaje recorre un complejo laberinto tridimensional que se mueve ante nuestros ojos con una sorprendente velocidad y realismo mientras intentamos reunir en el orden correcto las piezas que dan forma a un gigantesco robot.

Firebird es uno de los primeros en copiar con mayor o menor sutileza las técnicas de Ultimate y lo hace con «**Chimera**», un programa de precio reducido que, aunque sin poder competir ▶

## Sencillo y original

La compañía francesa Loriciels avanza cada vez con más fuerza por el sendero de la sencillez y la originalidad. Prueba de ello deberemos recoger en un orden predeterminado y con una utilidad concreta. «Pinball Master» es, como fácilmente habréis deduci-







son «Bumpy» y «Pinball Master», sus dos lanzamientos más inmediatos, que partiendo de unos esquemas clásicos, dan vida a dos juegos en los que la adicción es la nota dominante. «Bumpy» pertenece al grupo de los clásicos programas de plataformas, pero incluyendo también objetos que do, una espectacular adaptación de estas históricas recreativas, con una, calidad gráfica sorprendente. Ambos títulos estarán disponibles dentro de unos meses y aunque en principio aparecerán para Amstrad CPC y las máquinas de 16 bits, no se descarta la posibilidad de realizar otras conversiones.

## Un Poker muy especial

Quien más, quien menos, todos en alguna ocasión hemos sucumbido a la tentación, a falta de una situación real, eso sí, de echar tro dominio de la baraja. Sin embargo en esta ocasión las señoritas que aparecen en pantalla, no nos recompensarán con una disminución

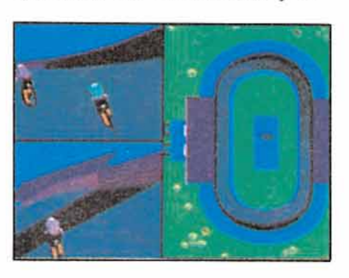




unas manitas de poker contra el ordenador, ansiosos por comprobar la nitidez y realismo de las insinuantes imágenes que acompañan este tipo de juegos. «Teeneage Queen» es el nombre de un nuevo juego de poker, desarrollado por la compañía francesa Infogrames, en el que poder demostrar una vez más nues- de su vestuario cuando sean derrotadas, sino que deberemos conformarnos con recrearnos en su visión global en actitudes más o menos provocativas; aunque eso sí con una calidad gráfica asombrosa y unos efectos sonoros que desquiciarán a más de uno. «Teeneage Queen» estará disponible para Atari y Amiga.

## En forma con Epyx

Comenzábamos a echar de menos un nuevo programa deportivo de Epyx, que por algo es sin duda la compañía americana que más ha fomentado y divulgado la vida sana en la pantalla. «The Games Summer Edition» será el título de su próxima recopilación de acontecimientos deportivos y mucho nos tememos que su fecha de lanzamiento coincidirá con los primeros días veraniegos. Las disciplinas que incorpora variarán desde las clásicas pruebas de velocidad, a la gimnasia, los saltos de trampolín, el arco o la pértiga, para que cada cúal elija su especialidad. ¿Alguien da más?.







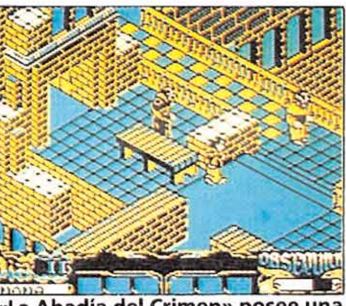
# Juegos en TR

con sus modelos, posee una calidad aceptable para su bajo precio. En **«Rasputín»**, sin embargo, se acentúa el componente arcade y comienza a aparecer una nueva moda, la introducción de un importante componente de habilidad derivado de la necesidad de calcular el punto y la distancia exactos para realizar determinado salto o movimiento.

### La época dorada

El primer competidor realmente digno de los títulos de Ultimate es The Edge con su extraordinario **«Fairlight»**. Dentro de una bella historia que nos traslada a un lejano castillo en busca del «Libro de la Luz» se reduce el número de pantallas para introducir un nuevo y trascendental componente: los objetos no sólo pueden ser manipulados sino que además tienen un peso independiente, pueden ser apilados, empujados y movidos con total libertad. Los personajes secundarios poseen además una inteligencia no presente en programas similares y el jugador comprende pronto la necesidad de curiosear y tocar todo lo que le rodea para intentar avanzar en su aventura. El componente de realismo se eleva a límites insospechados, pues es posible subir escaleras que conducen a torres, caer en profundos abismos y avanzar a diferentes alturas dentro de una misma habitación. Meses más tarde llegaría **«Fairlight II»**, un programa de sorprendentes dimensiones que amplía y mejora las características de su predecesor para dar forma a una de las mejores vídeoaventuras de todos

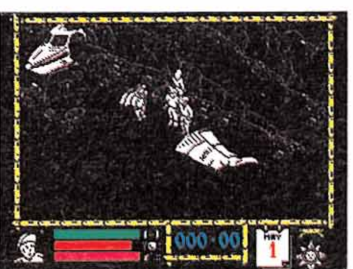
**Hablar de programas tridimensionales es hablar de Ultimate, que con Knight Lore inaugura un nuevo género que será repetidamente imitado y copiado.**



**«La Abadía del Crimen» posee una representación gráfica intachable.**



**«Last Ninja II» se desarrolla a lo largo de seis niveles.**



**«Where time stood still» está animada por cuatro personajes.**

los tiempos.

Gargoyle no quiere quedarse atrás en esta loca carrera y lanza al mercado su **«Sweevo's world»**, un programa protagonizado por un feo y torpe robot de largo cuello que destaca sobre otros títulos similares por su humor y simpatía. Se trata de uno de los primeros programas en los que el mapeado se divide en zonas situadas a diferentes alturas que se encuentran comunicadas entre sí, siempre dentro de un mundo mezcla de cuento infantil y pesadilla en el que el peligro puede venir de un soldadito de plomo, un dedo que surge del suelo o una manzana mordida. Ya dentro del sello FTL Sweevo se pone el traje de buzo y vuelve a nuestras pantallas en **«Hydrofool»**, donde nuestro estúpido robot recibe una insólita misión, vaciar un gigantesco acuario quitanto todos los tapones que impiden la salida del agua. Caballitos de mar, medusas y ballenatos son la curiosa fauna que encontrará Sweevo en su absurda aventura.

**«Movie»**, de Imagine, es otra de esas joyas de la programación que llegan, de vez en cuando, a nuestras pantallas. En el papel del detective Marlow debes infiltrarte en la guarida de un peligroso gangster para intentar conseguir pruebas sobre sus actividades delictivas. Dotado de una extraordinaria ambientación, el programa utiliza un completo sistema de iconos para manejar las diversas opciones disponibles, desde examinar y recoger objetos a hablar con otros personajes del juego. Como si de una verdadera película se tratara Marlow deberá incluso ganarse la amistad de la única persona que conoce la ubicación del despacho de nuestro enemigo y evitar la infinidad de trampas que le esperan.

La primera incursión de Ocean en este difícil campo no podía ser más espectacular, pues **«Batman»** revoluciona el mundo tridimensional introduciendo mejoras en cuanto a gráficos, movimientos y sonido. Se amplía el número de pantallas a costa de hacerlas más parecidas entre si y se acentúa nuevamente el componente arcade incorporando tanto nuevos enemigos como dificultades derivadas de los propios escenarios. Sin embargo **«Head over heels»**, realizado con las mismas técnicas, supera en todos los frentes a su antecesor. No solamente es necesario manejar a dos personajes en vez de a uno, sino que además hay que conocer las habilidades y limitaciones de cada uno para progresar en la aventura. Se trata de un juego terriblemente complejo y divertido, lleno de trampas y secretos, dotado de rápidos movimientos y unos gráficos sorprendentemente detallados.

Hewson vuelve a sorprendernos con un juego dotado del argumento y complejidad de las mejores películas de aventuras. En **«Pyracurse»** controlamos a nada menos que cuatro personajes que se introducen en una desconocida pirámide inca en busca de un arqueólogo desaparecido tiempo atrás. Como ya es normal en los juegos de esta compañía el nivel de dificultad roza lo imposible pues muchos son los problemas que deberemos resolver mientras avanzamos pacientemente en nuestras pesquisas mientras evitamos ser atacados por zombies sin cabeza o peligrosos alacranes. **«Quazatron»** traslada la acción a una ciudad del futuro poblada por robots en la que KLP2, nuestro droide de combate, deberá intentar liquidar a todos los robots intrusos no solamente mediante el intercambio de disparos sino utilizando la información que obtendrá de los terminales de ordenador distribuidos por la ciudad. En **«Magnetron»** se sustituye el scroll multidireccional del juego anterior por una estructura clásica de pantallas independientes, a la vez que se mejora notablemente el movimiento y se complica aún más si ca-

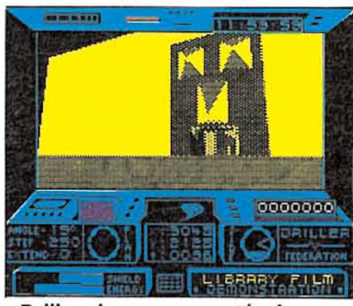
# S dimensiones

be el desarrollo de la acción.

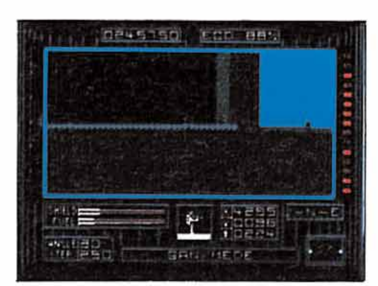
Otro clásico del genéro y uno de los mejores argumentos utilizados por un juego de ordenador es sin duda «**The great escape**», de Ocean, en el que nos trasladamos a un campo de concentración nazi durante la Segunda Guerra Mundial en el que deberemos comportarnos como en la realidad siguiendo el ritmo de vida del campo, mientras intentamos reunir todos los objetos necesarios para cavar un túnel que nos lleve a la libertad. Las luces de las torretas y la miseria de los dormitorios se dan cita en un juego real como la vida misma en el que cualquier descuido puede conducirte a la cámara de gas. También de Ocean, aunque bastante posterior, es «**Phantom Club**», programa que probablemente ostenta el récord de longitud de mapeado, contando además con los movimientos más naturales y reales jamás encontrados en un juego de estas características. Tu misión, completar los objetivos intermedios que te permitirán alcanzar el rango máximo y así poder enfrentarte en igualdad de condiciones con el jefe de Phantom Club, antiguo bienhechor de la humanidad que desvió sus poderes a tareas mucho más ilícitas.

Dentro de unos moldes clásicos Piranha saca a la luz su «**Nosferatu**», versión del conocido mito del vampiro en el que la aventura se divide en dos fases independientes en las que deberás controlar hasta tres personajes distintos en unos decorados que bien podrían haber servido de ambientación a la mejor película de terror. «**Prodigy**», de Electric Dreams, es una bella historia en la que un hombre sintético luchará por escapar de un mundo dominado por máquinas para conseguir que Nejo, un pequeño bebé humano, consiga la libertad y se convierta así en esperanza para una especie desaparecida.

Con «**Gyroscope**», de Melbourne House, se inaugura un nuevo género dentro del apartado más rabiosamente arcade. Nuestra sencilla misión debe ser guiar una peonza por unas complejas rampas tridimensionales evitando que caiga al vacío. Pero una idea en principio tan elemental se complica hasta extremos insospechados cuando observamos que la inercia de la peonza es el mayor problema con el que debemos enfrentarnos para intentar mantener el equilibrio. Esta saga encontrará dignos continuadores en «**Spindizzy**», de Electric Dreams, «**Bobby Bearing**», de The Edge, y «**Marble Madness**», también



«Driller» inaugura una técnica completamente revolucionaria.



«Dark Side» perfecciona la técnica del freescape.



En «Total Eclipse» la transcurre como en una cámara subjetiva.

de Melbourne House, que además nos permite la posibilidad de diseñar nuestros propios circuitos.

## Los últimos lanzamientos

The Edge es la responsable de dos nuevos programas que suponen una nueva concepción de las aventuras tridimensionales. Diseñado inicialmente para Amstrad, «**Warlock**» es el primer juego de este género que incluye colorido en sus gráficos, venciendo la limitación del Spectrum en este sentido. Sin embargo el lanzamiento de «**Inside outing**» deja muy atrás a su predecesor, pues los usuarios se enfrentan ante un producto completísimo e irreprochable en el que el rico colorido se complementa con un sorprendente control sobre los objetos que incluye la posibilidad de arrastrar hacia atrás muebles, abrir alacenas y mover cuadros de las paredes. El juego contiene un número relativamente reducido de pantallas, pero cada una de ellas constituye una obra de arte y un reto a nuestra imaginación.

Con «**The Sentinel**» Firebird consigue dejar boquiabiertos a todos los usuarios, pues nunca hasta ahora se había conseguido un programa en el que la libertad de movimientos en un espacio tridimensional es realmente total. Aquí no hay habitaciones con sus puertas, únicamente un vasto mundo geométrico que puede ser recorrido en todas direcciones y observado desde todas las alturas. Y aunque parezca increíble llega la superación de la misma técnica en «**Virus**», una increíble experiencia en tres dimensiones que nos traslada a un mundo sin fronteras en el que la libertad de movimientos es realmente infinita.

El software español tiene su joya en «**La abadía del crimen**» de Opera soft, basada en la novela de Umberto Eco «El nombre de la rosa». Ademas de contar con una representación gráfica intachable el programa se muestra especialmente magistral en la complejidad de la trama argumental, pues los personajes secundarios siguen razonamientos propios derivados del ritmo de los acontecimientos que pueden hacer que la acción se bifurque de multitud de formas, tal como ocurriría en una historia real.

Por su parte Ocean crea con «**Where time stood still**» una maravillosa historia en la que los cuatro supervivientes de un avión siniestrado se encuentran en un valle desconocido en el que las especiales condiciones ambientales han permitido que sobrevivan las especies de la era de los dinosaurios. No podemos olvidar tampoco el lanzamiento de uno de los juegos más fascinantes y completos que han pasado por nuestras manos. Estamos hablando de «**The last ninja 2**», de System 3, una compleja vídeo-aventura dividida en seis partes en la que se combinan los mejores gráficos jamás vistos en programas de este tipo con unos movimientos sensacionales, una amplia variedad de posibilidades de combate y un argumento digno de ocupar un libro entero.

Con su técnica freescape Incentive software crea lo que hasta ahora es la última palabra en juegos de tres dimensiones. En «**Driller**», «**Dark Side**» y «**Total Eclipse**», los tres juegos que utilizan esta técnica, la acción transcurre como en una cámara subjetiva, como si debido a nuestros pasos nos acercáramos o alejáramos de las formas geométricas que constituyen nuestro entorno. Como en un paseo por nuestro mundo real podemos entrar en nuevas estancias y contemplarlas desde todas las posiciones y ángulos posibles, observando que el tamaño de los objetos que nos rodean guarda fiel relación con la distancia a la que se encuentran de nosotros. ■

*Pedro José Rodríguez Larrañaga*

# FLASH

## Levantamos el hacha de guerra

Los responsables de la compañía francesa «Coktel Vision», autores entre otros títulos del espectacular «¿Quién engañó a Roger Rabbit?» y de «El libro de la Selva» han decidido crear un nuevo sello bajo el que aparecerán todos sus juegos. «Tomahawk» ha sido el nombre escogido y la razón que ha provocado su nacimiento tiene una justificación lógica. «Coktel Vision» comenzó produciendo junto a sus juegos, programas educativos que todavía hoy siguen siendo una constante en la compañía; para diferenciar ambos productos han creado el nuevo logo, que identificará plenamente las dos líneas de programas.

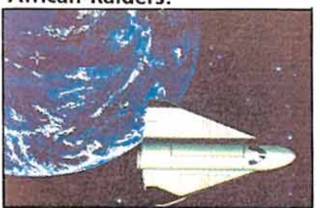
Bajo el nuevo sello aparecerá dentro de muy poco **«African Raiders»**, un nuevo simulador en el que deberemos mostrar nuestra habilidad en la conducción. En este caso, nos enfrentamos a un rally a través del desierto en el que tendremos que sortear toda clase de obstáculos, conducir entre las dunas y por si esto no fuera bastante, también existirán peligrosos contrincantes que aumentarán la dificultad de la carrera. «African Raiders» estará disponible en Atari, Amiga y PC.

No contentos con nuestra aventura sahariana, Tomahawk nos lanza al espacio con **«European Space Shuttle Hermes»**, una aventura galáctica a bordo de la lanzadera espacial Hermes. En este viaje tendremos que llevar a cabo una serie de misiones como, por ejemplo, situar un satélite en su órbita correspondiente y construir una estación espacial. El juego nos llegará en las versiones Atari, Amiga y PC.

Tras las carreras y los viajes especiales, debemos prepararnos para combatir en **«The Legend of Djel»**, un arcade que estará disponible en Atari, Amiga y PC. La acción se desarrolla en un mundo azotado por las plagas y el hambre, donde nuestro héroe Djel, intentará destruir el hechizo que domina su reino.



African Raiders.



European Space Shuttle Hermes.

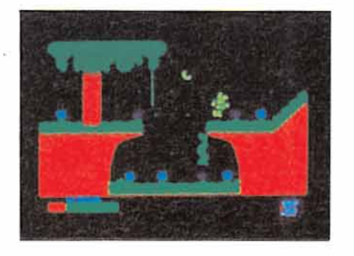


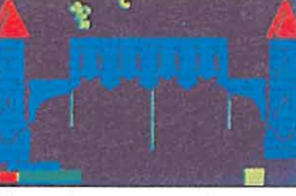
The Legend of Djel.

## Un mito llamado Made in Spain

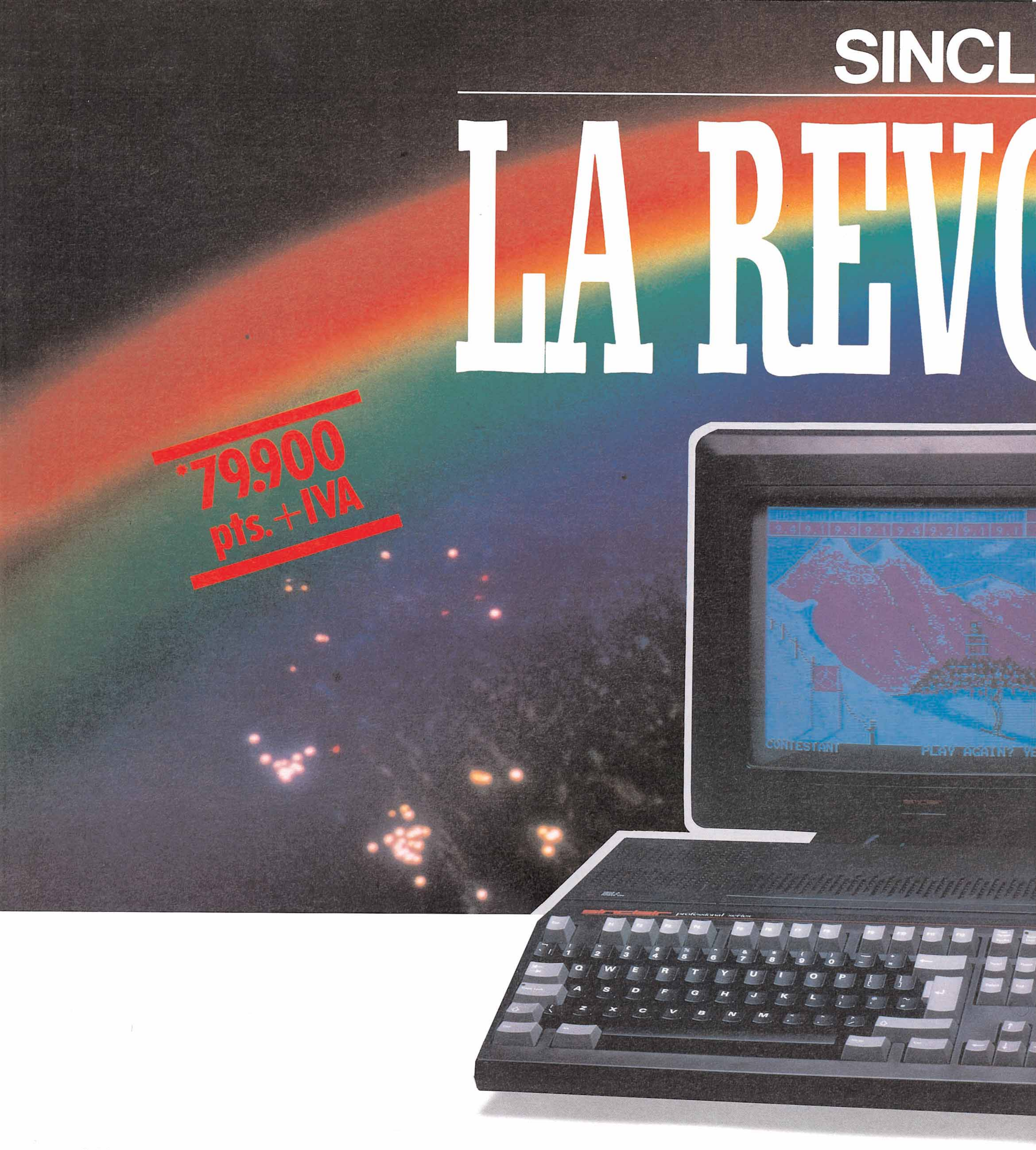
Los muchachos de Made in Spain han adoptado desde sus comienzos una política comercial muy clara, que ha consistido, ni más ni menos, que en no prodigarse demasiado en lanzamientos acelerados, concentrándose en comercializar solamente dos o tres títulos por año. Hace unos días nos presentaron lo que será su nuevo proyecto de cara al verano, aunque todavía no está muy claro si aparecerá en junio o después de vacaciones. El programa llevará el nombre de «Four Worlds» y haciendo honor a su título, el «cuatro» será su clave: cuatro personajes coprotagonistas, cuatro mundos y cuatro...cientos enemigos y obstáculos.

De momento y para ir abriendo boca,mientras aguardamos nuevos lanzamientos, Made in Spain acaba de editar un «Pack» que recoge cinco grandes éxitos, entre los que se encuentran dos clásicos indispensables e incluso insuperables en algunos aspectos, que marcaron las pautas de la compañía, como «Fred» y «Sir Fred». ¡A qué esperas!



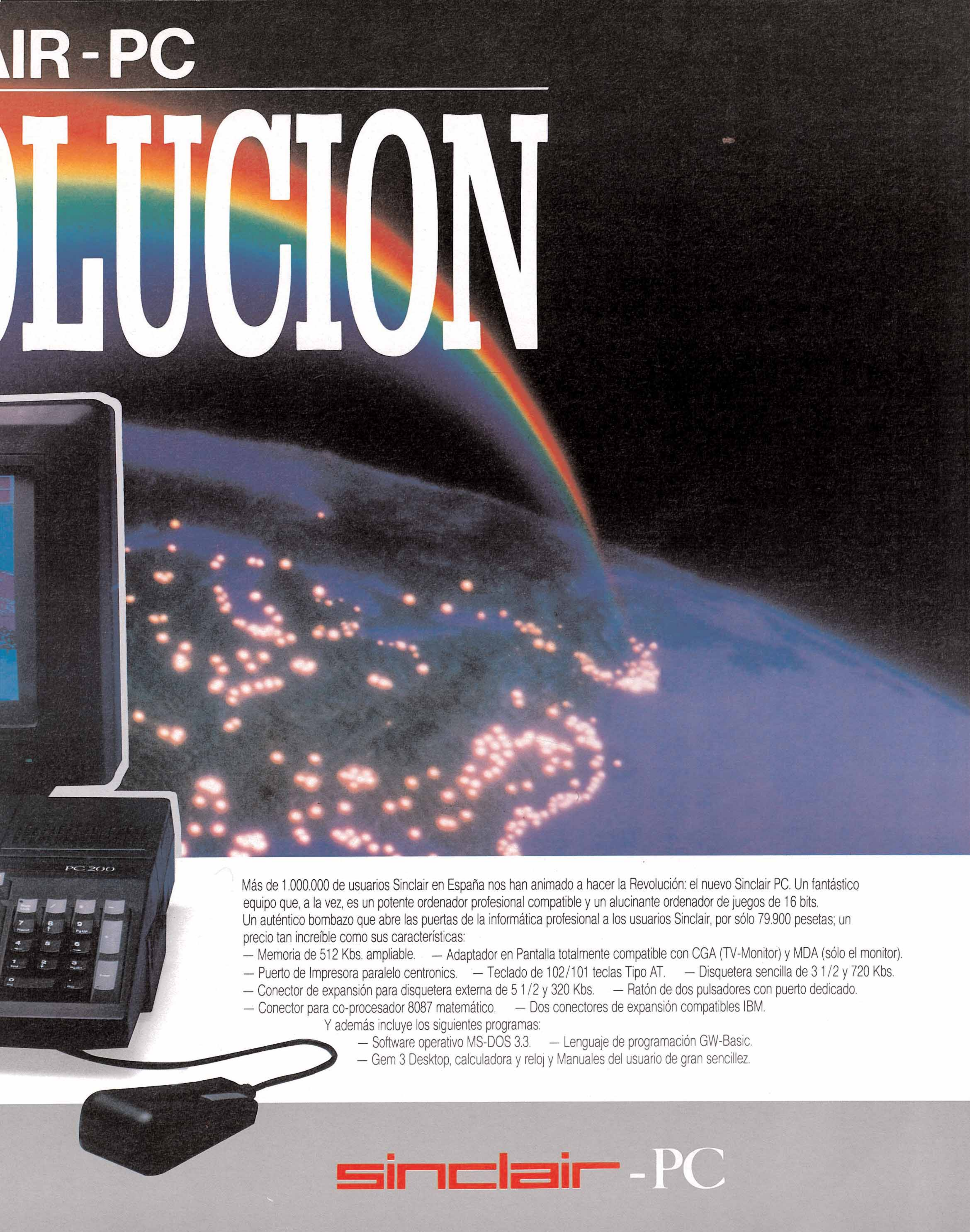


Sir Fred.




* Monitor Opcional

**AMSTRAD ESPAÑA:** ARAVACA, 22. 28040 MADRID. TELEFONO 459 30 01. TELEX 47660 INSC E. FAX 459 22 92
**CATALUÑA Y BALEARES:** TARRAGONA, 110. 08015 BARCELONA. TELEFONO 425 11 11. TELEX 93133 ACE E. FAX 241 8194
**LEVANTE-MURCIA:** COLON, 4-3º. B. 46004 VALENCIA. TELEFONOS 351 45 52 / 351 45 04. FAX 351 45 69
**NORTE-CENTRO:** DR. AREILZA, 31. 48013 BILBAO. TELEFONOS 444 35 08 / 444 35 12. FAX 432 08 72
**DELEGACIONES CENTRO:** ARAVACA, 22. 28040 MADRID. TELEFONO 459 30 01. TELEX 47660 INSC E. FAX 459 22 92
**CANARIAS:** ALCALDE RAMIREZ BETHENCOURT, 17. 35004 LAS PALMAS DE GRAN CANARIA. TELEFONO 23 11 33. TELEX 96496 TEIC E
**NOROESTE:** JUAN FLOREZ, 18-1º, LOCAL 2. 15004 LA CORUÑA. TELEFONOS 25 52 16 / 25 50 22 / 25 53 78
**SUR:** ALAMEDA DE COLON, 9-2º. 29001 MALAGA. TELEFONO 21 37 40. FAX 21 69 94



AIR - PC
OLUCION
PC 200
Más de 1.000.000 de usuarios Sinclair en España nos han animado a hacer la Revolución: el nuevo Sinclair PC. Un fantástico equipo que, a la vez, es un potente ordenador profesional compatible y un alucinante ordenador de juegos de 16 bits.
Un auténtico bombazo que abre las puertas de la informática profesional a los usuarios Sinclair, por sólo 79.900 pesetas; un precio tan increíble como sus características:
— Memoria de 512 Kbs. ampliable. — Adaptador en Pantalla totalmente compatible con CGA (TV-Monitor) y MDA (sólo el monitor).
— Puerto de Impresora paralelo centronics. — Teclado de 102/101 teclas Tipo AT. — Disquetera sencilla de 3 1/2 y 720 Kbs.
— Conector de expansión para disquetera externa de 5 1/2 y 320 Kbs. — Ratón de dos pulsadores con puerto dedicado.
— Conector para co-procesador 8087 matemático. — Dos conectores de expansión compatibles IBM.
Y además incluye los siguientes programas:
— Software operativo MS-DOS 3.3. — Lenguaje de programación GW-Basic.
— Gem 3 Desktop, calculadora y reloj y Manuales del usuario de gran sencillez.
sinclair -PC

# MIRRORSOFT

# Vocación de líder

**Durante el pasado mes de marzo Mirrorsoft presentó en uno de los más lujosos hoteles de Amsterdam su gama de nuevos lanzamientos para el 89. Al acto, que se prolongó durante tres días, asistieron, además de sus diferentes distribuidores, representantes de las más importantes publicaciones del ámbito del software europeo, entre las cuales se encontraba Micromanía**





Sobre estas líneas, un momento de la conferencia. A la derecha: los representantes de Mirrorsoft posan para la prensa en uno de los canales de Amsterdam. En el centro Peter Bilotta, director de Mirrorsoft, a su derecha, Herbert Wright de Logotron y a su izquierda Cathi Campos.

Mirrorsoft está completamente decidida a convertirse en una de las compañías de software más importantes de Europa, especialmente en el campo de los ordenadores de 16 bits, y los primeros pasos que está dando para ello así lo están confirmando.

De entrada, se ha hecho con los favores de seis sellos que pueden ser considerados como auténticos especialistas. Así, «Spectrum Holobyte» se encarga de llevar a cabo los simuladores, « PSS» los war-games, mientras que los arcades y demás géneros de acción se los reparten entre «Image Works» y «FTL», una de las casas americanas más innovadoras, y, por último, las que a nuestro juicio son las auténticas estrellas del grupo: «Cinemaware» y «Logotron».

Con semejante plantel no es de extrañar que Mirrorsoft tenga la intención de arrasar el mercado europeo.

Y para hacer públicas estas sus ambiciosas intenciones, reunió en Amsterdam, además de a sus numerosos distribuidores, a las principales revistas de software europeas. Allí pudimos encontrarnos con colegas británicos, italianos, franceses, alemanes, austriacos, daneses, suecos... un auténtico elenco de especialistas que coindieron en alabar la indudable calidad de los programas que Mirrorsoft nos fue mostrando.

Pero este no era el único tema en el que todos parecíamos estar de acuerdo. Por una parte, es indudable lo acertado de la decisión de Mirrorsoft de plantearse el mercado europeo como uno sólo, ya que esto le imprime unas energías y un entusiasmo renovado a un público que cada vez tiene más vocación europea. Y si alguien lo duda, ahí está la I European Videogames Challege organizada por Micromanía, Tilt, Computers & Video Games y Smash, y bueno... otro proyecto secreto que surgió en Amsterdam y del que quizás pronto tengáis noticias.

Otro tema en el que todos parecían estar de acuerdo, era en la sorpresa que les producía el hecho de que en España fueran aún los ordenadores de 8 bits los amos del mercado: en toda Europa ya mandan Atari, Amiga y PC, mientras que los Spectrums, Amstrads y demás «artefactos antediluvianos», como ellos los llamaban, se almacenan en los rincones más privilegiados al fondo de los armarios.

Así pues, ya sabéis, si queréis ser europeos...¡a pasarse a los 16 bits!. ■

## FTL

### «CHAOS STRIKES BACK»

A partir del lanzamiento en marzo del 88 del programa «Dungeon Master», se creó tal espectación que FTL se ha visto virtualmente obligada a realizar una continuación a este excepcional y exitoso programa. Se trata de «Chaos Strikes Back», que añade además niveles extra que comienzan justo donde acabó su predecesor, para usarlos en conjunción con Dungeon Master. Esta segunda parte tiene también un editor de caracteres que permite al jugador cambiar de apariencia cuando lo desee.

## PSS





### «WATERLOO»

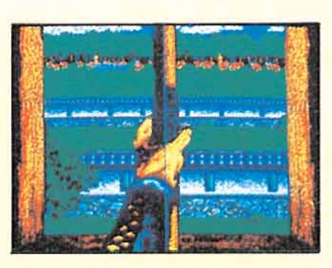
Un nuevo programa basado en la más famosa batalla de Napoleón. Inicialmente sólo estará disponible para PC y Amiga. Como es tradicional en PSS, Waterloo respeta al máximo los detalles históricos de la batalla. El jugador puede elegir entre adoptar la personali dad de Wellington o la de Napoleón.

### «THEATRE EUROPE»

Está basado en una supuesta batalla entre la OTAN y los paises integrantes del pacto de Varsovia. El programa permite seleccionar entre ambos bandos y todo tipo de armas convencionales y nucleares. Aunque este programa es ya un viejo conocido para los usuarios de 8 bits, la novedad es que a partir de ahora estará también disponible para Amiga, Atari y PC.

## CINEMAWARE



### «LORDS OF THE RISING SUN»

Bastante similar, en cuanto a concepción y desarrollo, a su predecesor «Defender of the Crown», la acción se desarrolla en el Japón de la antiguedad, en una guerra entre los partidarios del Samurai y los Ninjas asesinos que procuran su destrucción. Si esto ocurre, el Samurai se practica el harakiri, o sea, que se suicida. El programa está plagado de exquisitos detalles y en breve se convertirá en un clásico.

### «TV SPORTS: A WINNING RANGE»

Este juego de fútbol americano es el primero de una serie de simuladores deportivos que lanzará proximamente Cinemaware. El realismo conseguido en sus gráficos es tal que, por momentos, da la impresión de estar contemplando un partido en la televisión, de ahí el título.

### «IT CAME FROM THE DESERT»

Gigantescas hormigas que vienen del desierto son las protagonistas de esta primera incursión de Cinemaware en el mundo del terror. Basado en una película de los años 50, la acción comienza en una pacífica ciudad de Arizona donde nunca antes había ocurrido nada. Tras la caída de un meteorito en las proximidades, misteriosas desapariciones acontecen en la población. El protagonista es un joven científico que tiene que descubrir el origen de tan inquietantes fenómenos.

## LOGOTRON





### «ARCHIPIELAGOS»

Parecido al legendario «Sentinel», se desarrolla en un escenario oceánico donde, según el nivel (tiene 9999), encontramos más o menos islas. En ellas se encuentran variados tipos de organismos algunos de los cuales hay que absorber y otros eliminar. Si las islas se encuentran demasiado distantes entre si, será necesario crear unas islas intermedias con el consiguiente gasto de energía.

### «QUADRALIEN»

El juego nos sitúa en el interior de Astra, un complejo cibernético nuclear que ha quedado fuera de control. Disponemos de 6 androides provistos de láser para ejecutar una doble misión: limpiar la estación espacial de todo rastro de radioactividad y buscar y destruir a los alienígenas que han provocado esta situación.

### «STAR GOOSE!»

Realizado por el mismo equipo de programadores que creó «Star Trek» y «Black Lamp», se trata de un arcade puro que se desarrolla en el mundo de Nom. Allí hay que destruir todo tipo de naves enemigas en escenarios y túneles tridimensionales valiéndonos de un complejo vehículo de ataque tierra-aire.

### «STAR RAY»

Con un scroll horizontal impresionante en rapidez y suavidad, este programa está claramente dirigido a los viciosos del arcade puro. Ha recibido varios premios de la prensa especializada europea.

### «SARGON III»

Uno de los más sofisticados programas de ajedrez realizado en Estados Unidos. Se ha tardado 21 años en desarrollarlo hasta llegar a la versión actual ,mejorándolo cada año. Contiene una librería de 68000 movimientos de apertura y 107 partidas clásicas. Tiene niveles de juego adecuados para todos los públicos, desde el principiante absoluto hasta el más experto maestro. Recientemennte, el programa ha sido el ganador del torneo de Ajedrez entre ordenadores que se celebra en USA patrocinado por la revista PC WORLD, venciendo incluso al temible CHESS MASTER 2000.

## SPECTRUM HOLOBYTE

### «FALCON, THE NEXT GENERATION»

Es un Simulador de Vuelo en el que se asume el pilotaje de un F-16. Este avión militar exige un pilotaje cualificado y un severo entrenamiento, pero la novedad más importante de FALCON es que se están produciendo unos discos complementarios, llamados «discos de misones», cada uno de los cuales contiene distintos escenarios bélicos y distintos ejercicios y estrategias encomendadas al piloto de la aeronave para poner a prueba su destreza. Un nuevo disco de misión estará disponible cada tres meses aproximadamente y sólo podrán solicitarlo los compradores del juego original, los cuales serán debidamente identificados.

### «VETTE!»

El programa es un intento de establecer un nuevo estandar en la simulación de carreras automovilísticas. Está realizado con la misma técnica que «Falcon», pero conduciendo un automóvil. La acción se desarrolla en las callles de San Francisco en una especie de Rally urbano. Lo más destacable del programa es que las calles de la ciudad han sido mapeadas con gran realismo y así, podemos encontrarnos con la ubicación real del famoso Golden Gate, podemos salir por cualquiera de las calles que conducen a la bahía de San Francisco y contemplar el islote donde se encuentra la famosa prisión de Alcatraz. Además de todo esto, al estar la ciudad ubicada en un terreno bastante abrupto, el conductor se encontrará con rampas y pendientes similares a las reales. Estos detalles hacen de Vette! un simulador de automóvil completamente original respecto a lo ya conocido. Estará disponible para PC, ST y Amiga.

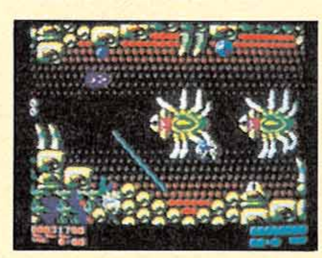
## IMAGE WORKS



• CRIME TOWN DEPTHS

### «CRIME TOWN DEPTHS»

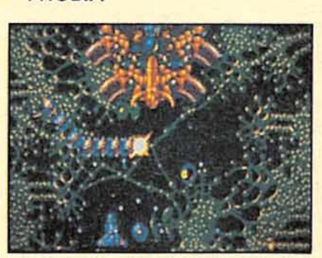
Realizados con decorados de ambientación futurista, los gráficos han sido meticulosamente creados con una estética cercana al mundo del cómic y resultan muy originales. El guión, por el contrario, resulta bastante familiar : El Déspota Galáctico ha contratado a nuestro héroe, un mercenario experto en todo tipo de armas de fuego, para que que le defienda de la invasión de las hordas criminales. El mercenario deberá enfrentarse a olas y olas de ataques protagonizados por las formaciones de naves enemigas.



• PHOBIA

### «PHOBIA»

Es una pesadilla universal donde los monstruos de nuestra propia imaginación cobran vida. El jugador viaja de planeta en planeta destruyendo a los aliados del diablo Phobos. Pero Phobos tiene la increíble habilidad de distorsionar la realidad y como es buen conocedor de los miedos humanos, ha materializado en cada uno de los planetas una forma de horror: arañas, serpientes y, finalmente, la muerte. La misión definitiva es rescatar al Emperador Galáctico.



• XENON II, MEGABLAST

### «XENON II, MEGABLAST»

Los Xenitas están replanteándose la ofensiva al planeta tierra y para ello contratan los servicios de un experto científico que ha encontrado la manera de viajar en el tiempo. Usando este dispositivo, colocan varias bombas en épocas pasadas con objeto de modificar la historia presente y futura de acuerdo con sus intereses. La misión del jugador es, contrariamente a lo que puede suponerse, ayudar a los Xenitas en su diabólico plan, viajando a través del tiempo y haciendo explosionar las bombas.



### «BLOODWYCH»

La acción se desarrolla en el interior de un fantástico castillo, con multitud de laberintos y túneles habitados por extraños seres y obscuros secretos. En su interior también se encuentra la llave del Absoluto Poder, con cuatro cristales ocultos que deben ser recogidos, lo que permitirá formular dos conjuros: uno para eliminar al Diablo para siempre y el otro para hacer que el primer hechizo sea eterno.



• TERRARIUM

### «TERRARIUM»

Una tierra fantástica, en los límites de la imaginación, creada por el equipo Splinter Vision. La acción se desarrolla en un " terrarium" (un mundo en miniatura contenido en una botella de cristal). El Capitán Frontier, un oficial retirado del servicio secreto y ciudadano del planeta Assyndra ha sido llamado para retornar al servicio activo con objeto de resolver el secuestro del científico Dr. Slimms, el cual ha sido raptado, miniaturizado y escondido en el Terrarium. El Capitán Frontier debe ser también miniaturizado y proceder al rescate.



• PALLADIN

### «PALLADIN, LORD OF THE DANCING BLADES»

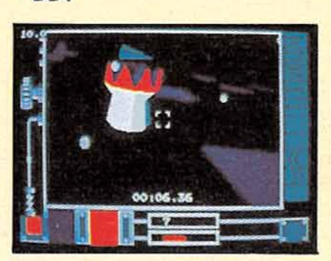
Ambientado en una tierra fantástica donde domina la fuerza del diablo, sólo la localización de La Torre de los Brujos en el obscuro y peligroso bosque podrá salvar al mundo de la dominación de Murk, el Esqueleto señor de los Huesos Danzantes. Palladin, el señor de Las Cuchillas Bailarinas, es el único cualificado para destruir a Murk. En el proceso de elaboración del programa se han utilizado técnicas de animación más propias de una película cinematográfica que de un programa de software.



• DDT

### «DDT»

Un divertido juego, en el que el protagonista, un aprendiz de exterminador de insectos, debe afrontar el examen final destruyendo una variada gama de insectos con armas diferentes como un spray, una estilográfica, etc. El colorido, en la versión de Amiga es francamente bueno.



• INTERPHASE

### «INTERPHASE, EDGE OF DREAMTIME»

Este título se desarrolla en un mundo futurista donde la población no utiliza su tiempo libre en ver películas o jugar a videojuegos, sino en visualizar Dream Tracks, que son una especie de grabaciones con fantasías y placeres experimentables por el usuario, que puede asumir estas experiencias como propias. Estas grabaciones son originalmente realizadas por un equipo de profesionales del sueño contratados por la Corporación. Desafortunadamente, la Corporación está utilizando estos sueños para influenciar subliminalmente a la población.

# Peter Bilotta

## DIRECTOR DE MIRRORSOFT

**Durante el transcurso de la presentación de los productos de Mirrorsoft en Amsterdam, tuvimos la oportunidad de mantener una interesante conversación con el número uno de la compañía, Mr. Peter Bilotta que resumimos a continuación.**

# "Intentamos consolidar nuestra presencia en Europa"

*Enviados especiales: Gómez & Gómez*

—¿Podría explicarnos cuáles son los principales objetivos de Mirrorsoft a corto plazo?

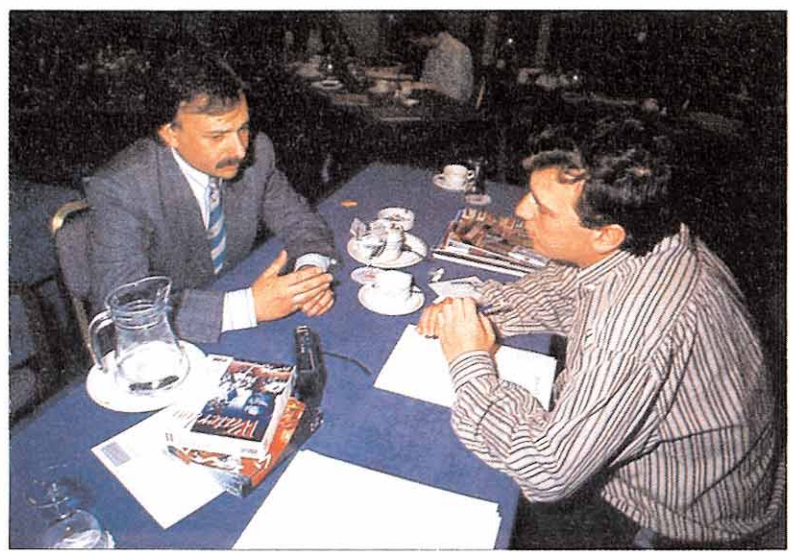
*—Nuestros objetivos actualmente son crear una imagen de marca para Mirrorsoft y convertirla en algo muy, muy popular. Por una parte queremos dar a conocer nuestra imagen de un modo global y por otra destacar los distintos sellos individuales que tenemos en estos momentos. Por otra parte, consideramos a Europa como un solo territorio, formado por 25 países y 25 culturas diferentes, pero con unas características de mercado muy similares entre sí, por lo que nuestra intención es consolidar nuestra presencia en todo el ámbito europeo.*

—¿Cree que, a pesar de las importantes diferencias entre los diferentes países, el mercado europeo puede ser considerado realmente como uno sólo?

*—Sí, realmente lo creo. Lo que tenemos que hacer es estudiar las características específicas de cada territorio, para lo cual necesitamos mantener unas relaciones muy estrechas con nuestros diferentes distribuidores, pero gracias a ello en los últimos años hemos conseguido duplicar nuestras ventas. Y esto sólo se consigue dedicando una atención muy minuciosa a cada país. Los mercados que actualmente están en desarrollo, tales como el español o el italiano, son también muy importantes para nosotros. Hay problemas, especialmente de piratería, pero creemos que tenemos una gran oportunidad ante la lenta pero buena introducción que están teniendo los ordenadores de 16 bits.*

—¿Cuál cree que es la principal característica que define sus programas?

*—La gente puede ver que dedicamos mucho tiempo al desarrollo de nuestros productos, y esto es porque queremos crear programas que sean realmente duraderos, que tengan una presencia muy larga en el mercado. Por ejemplo programas como «Dungeon Master» o «Defender of the Crown» se venden ahora tan bien como hace un año, cuando salieron. Y eso es lo que estamos tratando de hacer, intentamos extender nuestros productos para responder a las exigencias de cada mercado y satisfacer a todo el mundo. En nuestra mente siempre tenemos la idea de que el producto debe de ser de la mayor calidad, aunque ello implique mantener un precio elevado; se que esto es difícil de digerir en España o Italia, pero la gente tiene que comprender que para desarrollar buenos juegos es necesario invertir mucho tiempo y dinero.*



**Nuestro enviado especial Amalio Gómez mantuvo con Peter Bilotta una interesante conversación.**

—¿Cómo ve la situación actual del mercado español?

*—Creo que está siguiendo la evolución natural que se ha producido en Europa en general. El paso de los ordenadores de 8 bits a los de 16. Es posible que España vaya con un par de años de retraso con respecto a Gran Bretaña o el norte de Europa, pero, si vas a los comercios, ves que hay muy buenas máquinas, y esas máquinas son de 16 bits. Mientras tanto, y para satisfacer las exigencias del mercado español, el cual actualmente está dominado por ordenadores como Spectrum o Amstrad, estamos haciendo algunas conversiones, como por ejemplo «Blasteroids», que es un excelente programa, y para este año tenemos preparado algún producto más de esta clase, que saldrán especialmente a través del sello Image Works.*

—«Blasteroids» es la versión de una máquina de videojuegos, ¿tenéis la intención de, como están haciendo ya la práctica totalidad de las grandes compañías de software, seguir adquiriendo más derechos sobre máquinas o películas?

*—Sí, porque actualmente es algo muy importante en el mercado de ocho bits y posiblemente lo será muy pronto en el de 16 bits, pero creo que no seremos tan prolíficos como Ocean, por poner un ejemplo. A pesar de que tenemos bastantes sellos, creo que Image Works es el que puede estar más orientado hacia este tipo de productos. Sin embargo, lo que a mí particularmente me interesa no es la licencia en sí, sino la calidad del programa. Buscaremos tan sólo unas cuantas al año.*

—De entre los sellos que poseéis, ¿tienes predilección por alguno?

*—No, no tengo favoritismo hacia ninguno. En todos ellos, ya sean grandes o pequeños, ponemos todo nuestro empeño y les dedicamos el mismo tiempo. Cada uno de ellos tiene sus características particulares. Cinemaware es algo «fuera de este mundo», sus programadores son realmente genios, son increíbles; FTL, cada día estoy más enamorado de sus productos y siguen mejorando; Spectrum Holobyte, los mejores del mundo en simuladores; PSS los líderes en war-games; Image Works, estoy seguro que se va a convertir en una de las mayores fuentes europeas de produccion de arcades; por último Logotron, compañía que posee unos juegos increíbles y que comparte por completo nuestra filosofía de mercado y con la cual hemos formado una excelente unión.*

—¿Algún título especial en el que tengáis puestas más ilusiones?

*—Estoy seguro de que «Archipiélagos» de Logotron va a ser un gran éxito, «Xenon II» de Image Works, «Chaos Strikes Back» de FTL, de Spectrum Holobyte todos sos programas son realmente buenos, «The Lords of The Rising Sun» y «It came from the Desert» de Cinemaware... en fin, qué podría decir, no tengo ningún programa favorito porque disfruto con cada uno de ellos.*

—¿Qué clase de programas crees que prefieren los usuarios de 16 bits?

*—En principio les gustan los programas un tanto complicados, pero a medida que se van vendiendo más máquinas, los arcades están ganando terreno.*

—¿Cuál es la edad media de estos usuarios?

*—Aproximadamente alrededor de los 26 años; recibimos cartas de usuarios de 35 y 40 años, pero evidentemente la media es bastante más baja. De cualquier forma es algo mayor que la de los usuarios de 8 bits, ya que en su mayoría son jóvenes que han tenido un Spectrum o un Amstrad y que ahora se sienten atraidos por estas nuevas máquinas.*

—Por último, un mensaje para los lectores españoles...

*—Bueno, me gustaría decir que la presencia de Mirrorsoft en España ha empezado a tener importancia desde hace unos nueve meses, lo cual ha sido posible gracias a vuestro apoyo y al de MCM, nuestra distribuidora, quienes están haciendo una excelente labor. Esperamos seguir haciendo buenos programas para diversión de los españoles.*





¡NO LO TOQUES!
¡NO DESPIERTES LA FURIA
DEL DRAGON!
DOUBLE DRAGON
DOUBLE DRAGON
Entre tú y tu objetivo sólo hay una cosa: las calles de la ciudad.
Unas calles como otras cualquiera, con sus coches, sus farolas,
sus guerreros, sus navajeros, sus asesinos...
Sólo alguien que se ha criado en ellas
puede salir vivo de esta misión. Billy y Jimmy lo han hecho.
Además cuentan con armas y son maestros de artes marciales.
Aun así yo no apostaría por ellos.
A LA VENTA
SIMULTANEAMENTE
EN TODOS LOS MODELOS
DE MICROORDENADORES.
(SPECTRUM (cassette y disco),
AMSTRAD (cassette y disco),
MSX (cassette y disco),
PC 5 1/4", 3 1/4", ATARI ST, AMIGA)
PRESENTACION EN
ESTUCHE DE LUJO.
DRO SOFT
C/ FRANCISCO REMIRO, 5. 28028 MADRID.
TELEFONOS (91) 246 38 02/673 90 13
MELBOURNE HOUSE




# BUTCHER HILL

## Querer y no poder

***GREMLIN GRAPHICS***
***Spectrum, Amstrad, Commodore***
***V. Comentada: Spectrum***

«Butcher hill», o «La colina de la hamburguesa», como prefiráis, está inspirado en una reciente producción cinematográfica de ambiente belicista, que intentaba —creemos que con poca fortuna— repetir el éxito y la calidad alcanzada por la oscarizada «Platoon».

Lo más curioso del caso es que si cambiamos de escenario, del mundo del cine al del software, pero mantenemos los protagonistas, «Butcher Hill» de Gremlin y «Platoon» de Ocean, la conclusión final viene a ser la misma, Gremlin ha querido, pero no ha podido —o sabido— llegar a la altura de su predecesor en el tiempo.

Las razones para afirmar esto tan rotundamente son básicamente tres: «Platoon» conseguía recrear con perfección la ambientación y la atmósfera de la película, «Butcher Hill» no; «Platoon» se mostraba en cada una de sus fases sorprendente tanto en desarrollo, como en calidad gráfica, como en perfección de movimientos, «Butcher Hill» también tiene fases, pero de lo demás mejor no hablar; «Platoon», a pesar de estar basado en una película, ofrecía un aspecto innovador y original, mientras que en «Butcher Hill» se pueden encontrar fácilmente continuas referencias a títulos anteriores —«Platoon» incluido por cierto—.

Tres son las secciones en las que el juego está dividido: el río, la jungla y la aldea. En la primera de ellas, el rio, el programa presenta un aspecto muy similar al de el juego de Elite «Live and let die» —si bien con un nivel de calidad sensiblemente inferior—, con nuestra lancha avanzando a lo largo de un tortuoso rio plagado de peligros como rocas, minas o cazas de la aviación enemiga. También podremos recoger diferentes objetos capaces de reponer nuestra energía o nuestras municiones, cosa del todo imprescindible para completar con éxito el recorrido.

La segunda sección, la jungla, está realizada tridimensionalmente con un estilo similar —aunque con unos resultados muy distintos— al de juegos como «Total Eclipse» o «Dark Side». También en cierto modo, su desarrollo es bastante semejante a la fase de «Platoon» que tenía lugar dentro de los túneles, aunque los objetivos a realizar sean muy distintos.

Por último la sección que transcurre en la aldea presenta un «scroll» lateral —controlado por nosotros con las teclas de izquierda y derecha— muy al estilo de «Operation Wolf», con la posibilidad por nuestra parte de poder disparar balas o granadas.

Con todo este conglomerado de ideas «prestadas», mediocre calidad, y flojo argumento, no podía resultar sino lo que «Butcher Hill» es: un arcade poco llamativo y de escasa adicción que poco o casi nada aporta al género. ■

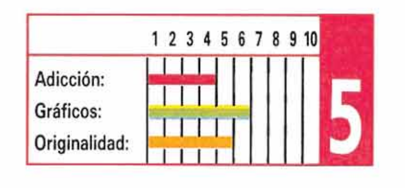
*R.P.L*



**En «Butcher Hill» pueden encontrarse continuas referencias a títulos anteriores.**



**En la primera fase nuestra lancha avanzará a lo largo de un tortuoso río.**






# H.A.T.E.

## Con la garantía de Vortex

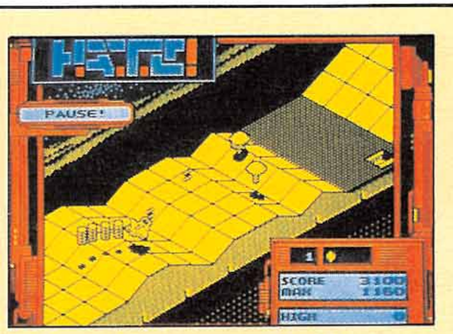
***GREMLIN***
***Spectrum, Amstrad***
***V. Comentada: Amstrad***

Vortex Software, nombre bajo el que se escondía ni más ni menos que el genial Costa Panayi, fue la creadora en su día de programas tan legendarios como «Tornado Low Level», «Cyclone», «Highway Encounter», «Alien Highway» o «Revolution» , juegos que crearon un estilo propio marcado por una serie de características como perfecto dominio de la técnica tridimensional, depurada calidad gráfica, perfecto tratamiento sonoro, completísimos menús, y originalidad a raudales.

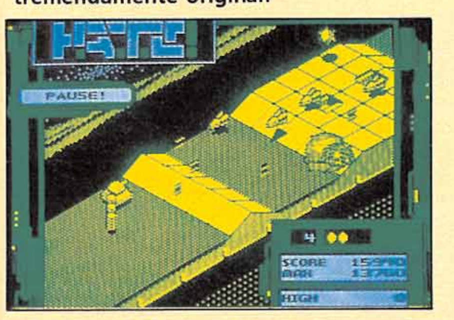
Con estos precedentes, y después de la larga espera que hemos tenido que sufrir hasta la publicación de lo que es su nuevo trabajo, «H.A.T.E.», que Vortex ha realizado para Gremlin, lo más lógico es que este fuera sin género de dudas un gran programa, cuidado hasta el máximo, y afortunadamente, asi ha sido; Costa Panayi ha vuelto a poner en funcionamiento su maquinaria para crear uno de los arcades más adictivos e innovadores de los realizados en los últimos tiempos.

La idea original de «H.A.T.E», digámoslo ya de antemano, no es ni mucho menos original; se trata simple y llanamente del clásico esquema «masacra-marcianos» semejante al de juegos como «Slap Fight» o el más reciente «Xenon» —con el cual por cierto guarda otro parecido que más adelante comentaremos—. Si lo es sin embargo, y mucho, su desarrollo y presentación, bastante cercana al estilo de «Zaxxon», pero con el peculiar estilo con el que vortex ha dotado siempre a sus programas. Es decir, el juego está realizado tridimensionalmente, con un «scroll» que desplaza los decorados de izquierda a derecha en diagonal. Estos, a diferencia de lo que ocurría en «Highway Encounter» no son planos, sino que están dotados de relieve, y nuestra nave esta capacitada para moverse de izquierda a derecha y de arriba a abajo a voluntad con las únicas limitaciones que la propia pantalla marca. Esto es así dado que que por una parte hay ciertos obstáculos en los decorados que deben ser sobrevolados para no chocar contra ellos, y dado también que tanto enemigos como trampas están colocados también a diferentes alturas, por lo que a menos que estemos a su mismo nivel nuestros disparos no podrán alcanzarles.

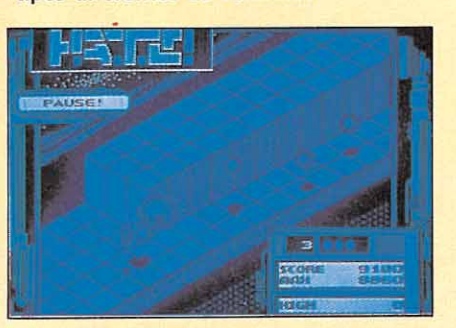
Como segundo factor innovador dentro del desarrollo de «H.A.T.E.» hay que destacar el hecho de que a lo largo de la misión tripularemos dos tipos de vehículos diferentes, uno para las fases impares, la aero-nave, y otro para las pares, el tanque, cada uno de ellos con sus propias características este es lógicamente el detalle en que «H.A.T.E.» recuerda ligeramente a «Xenon». La aero-nave flota sobre los decorados, comportándose de la misma forma que una avión; el tanque por su parte siempre permanece pegado a la superficie, pero dispone de la posibilidad de disparar gra-



El desarrollo y presentación del juego es tremendamente original.



A lo largo de la misión tripularemos dos tipos diferentes de vehículos.



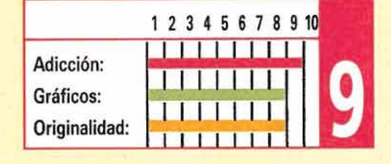
La dificultad del juego está perfectamente estudiada, aumentando el número de enemigos y trampas paulatinamente.

nadas parabólicas, que le permitirán eliminar a los enemigos que no se encuentren a ras de suelo.

La dificultad del juego está estratégicamente calculada, de forma tal que a medida que progresamos en la misión el número de enemigos y trampas aumenta paulatinamente, introduciendo además nuevos tipos, y complicando notablemente la estructura de los decorados, logrando así también mantener en todo momento el nivel de adicción que alcanza cotas insuperables.

En definitiva, que si juegos como «Rambo III», «Spitting Image», «Mickey Mouse» o «Rogger Rabbit» son los que hacen que una compañía alcance la fama, juegos como «H.A.T.E.» hacen que una compañía gane el prestigio. Un aplauso para Vortex y para Gremlin. ■

*J.E.B*




# SUPERMAN

## Ni pájaro, ni avión... ni Superman

***TYNESOFT***
***Spectrum, Amstrad, Commodore***
***V. Comentada: Spectrum***

Cuando los primeros ordenadores de 16 bits aparecieron en el mercado, los usuarios que se aventuraron a correr el riesgo de convertirse en pioneros de tales «artefactos» se toparon con un grave problema: más del setenta por cierto de los programas que aparecían para su sistema no eran sino meras conversiones de títulos de 8 bits que poco aprovechaban las características de estas nuevas máquinas.

Los tiempos han cambiado, y mucho nos tememos que las cosas están empezando a ponerse justamente al revés: lenta, pero firmemente la mayoría de las compañías de software se están volcando en la producción de títulos más y más espectaculares basados en la utilización de los grandes recursos de los 16 bits en cuanto a soporte, capacidad de memoria, resolución y sonido; una vez hecho esto, y en función de los resultados obtenidos, deciden cual de estos títulos pueden ser reconvertidos a versiones de 8 bits para continuar así explotando el filón. El resultado en la mayoría de los casos —lógicamente— es exactamente igual de desastroso que el referido al proceso contrario.

Esto es exactamente lo que ha ocurrido en el caso del título que nos ocupa, «Superman», de Tynesoft, cuyas versiones de 16 bits son francamente espectaculares, pero que, una vez «reconstriñido» a las más modestas posibilidades de nuestros modelos de 8 bits, se ha quedado en un arcade del montón con escasas virtudes a destacar.

A pesar de que el programa está dividido en varias partes cada una de ellas con una aspecto totalmente diferente, lo cierto es que ninguna de ellas resulta especialmente atractiva, principalmente por que todas tienen algo en común entre si: una exasperante lentitud de movimientos unida a una notable falta de calidad gráfica.

¿El argumento?. Pues lo de siempre. La Tierra en peligro, unos malvados por allí, una Kriptonita por alla, y el bueno de Superman, como es habitual en estos casos, pasándolas moradas para mantener intacta su reputación de super-héroe.

En fin, puede que Superman consiga mantenerla, pero desde luego no creemos que Tynesoft consiga hacer lo mismo frente a los usuarios de 8 bits si no se esfuerza algo más en depurar la calidad de sus lanzamientos para estas máquinas ¿o es que acaso alguien les ha metido un buen trozo de kriptonita debajo del asiento?. ■

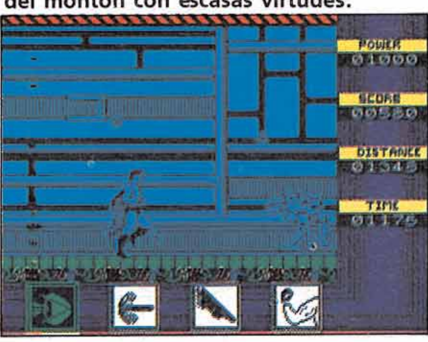
J. E. B.



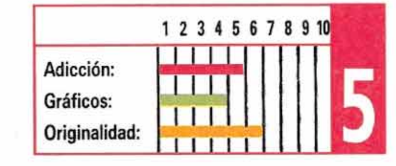
El programa está dividido en varias fases con un aspecto totalmente diferente.



«Superman» en esta versión es un arcade del montón con escasas virtudes.



La escasa calidad gráfica ensombrece considerablemente la idea original.




# SUPERHITS

## SPECTRUM

| | | |
|---|---|---|
| 1—3— ↑ | AFTERBURNER | Activision |
| 2—1— ↑ | SCORE 3020 | Topo Soft. |
| 3—1— ↑ | DRAGON NINJA | Ocean |
| 4—2— ↓ | BARBARIAN II | Palace |
| 5—4— ↓ | ROBOCOP | Ocean |
| 6—2— ↓ | TIGER ROAD | Capcom |
| 7—3— ↑ | RAMBO III | Ocean |
| 8—6— ↑ | EMILIO BUTRAGUEÑO | Topo-Ocean |
| 9—4— ↓ | NAVY MOVES | Dinamic |
| 10—1— ↑ | TOTAL ECLIPSE | Incentive |

## AMSTRAD

| | | |
|---|---|---|
| 1—1— ↑ | DRAGON NINJA | Ocean |
| 2—1— ↑ | ROBOCOP | Ocean |
| 3—4— ↑ | 1943 | U.S. Gold |
| 4—1— ↑ | SCORE 3020 | Topo Soft |
| 5—4— ↓ | NAVY MOVES | Dinamic |
| 6—4— ↑ | LAST NINJA II | Activision |
| 7—6— ↑ | EMILIO BUTRAGUEÑO | Topo-Ocean |
| 8—2— ↑ | TIGER ROAD | Capcom |
| 9—1— ↓ | RETORNO DEL JEDI | Domark |
| 10—1— ↑ | TUAREG | Topo Soft |

## COMMODORE

| | | |
|---|---|---|
| 1—2—— | EMILIO BUTRAGUEÑO | Topo/Ocean |
| 2—1— ↑ | DRAGON NINJA | Ocean |
| 3—4— ↑ | STREET FIGHTER | Epyx |
| 4—4— ↓ | AFTERBURNER | Activision |
| 5—2— ↓ | ROBOCOP | Ocean |
| 6—1— ↑ | BARBARIAN II | Palace |
| 7—5— ↑ | TRIVIAL PURSUIT | Domark |
| 8—5— ↓ | LAST NINJA II | System 3 |
| 9—1— ↑ | TECHNOCOP | Gremlin |
| 10—8— ↑ | MATCH DAY II | Imagine |

## MSX

| | | |
|---|---|---|
| 1—2— ↑ | AFTERBURNER | Activision |
| 2—1— ↑ | ROBOCOP | Ocean |
| 3—1— ↑ | RAMBO III | Ocean |
| 4—5— ↑ | OUT RUN | U.S. Gold |
| 5—1— ↑ | SCORE 3020 | Topo Soft |
| 6—5— ↓ | ASPAR G. P. MASTER | Dinamic |
| 7—1— ↑ | 4×4 OFF RACING | Epyx |
| 8—4— ↓ | NAVY MOVES | Dinamic |
| 9—1— ↑ | S. NEGRO + A. DEL CRIMEN | Opera Soft |
| 10—6— ↓ | EMILIO BUTRAGUEÑO | Topo-Ocean |

Esta información corresponde a las cifras de ventas en España y no responde a ningún criterio de calidad impuesto por la revista. Ha sido elaborada con la colaboración de El Corte Inglés.

1.ª columna: situación en la lista. 2.ª columna: permanencia. 3.ª columna: tendencia.

# ¡Ya tenemos ganadores!

El kart que ha ocupado nuestra portada, primer premio de nuestro concurso «VIAJE A LO DESCONOCIDO», ya tiene dueño. Su nombre es César del Río Miguel. Junto a él han resultado premiados en el sorteo realizado ante notario el pasado mes de abril, Marcos Herrera Mesa y Gerardo Gil Hernández, a quienes les corresponden los coches teledirigidos.

También durante el pasado mes se celebró el sorteo correspondiente al concurso organizado con Atari, que apareció publicado en el número 10 de nuestra revista. Los afortunados ganadores han sido Antonio J. Bello Morales y Juan Carlos Huerta Delgado, que recibirán un ordenador Atari ST 520.

¡Enhorabuena a todos ellos y los demás no os desaniméis, estamos proyectando nuevos concursos con suculentos premios!



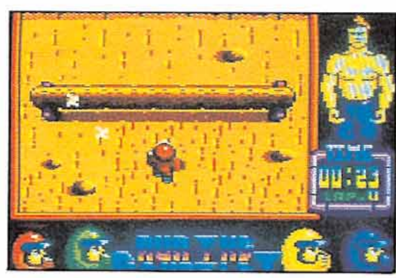

# RUN THE GAUNTLET

## De sorpresa en sorpresa

*OCEAN*
*Spectrum, Amstrad,*
*V. Comentada: Amstrad*

Pasado el primer susto inicial que esta nueva producción de Ocean te puede producir al observar su nombre (¿Gauntlet?... ¡Oh Dios mio!, ¡no será la ¿tercera? ¿cuarta? ¿enésima? parte del clásico juego de Atari!); la siguiente sorpresa que «Run the Gauntlet» te causará se producirá cuando tras infructuosos intentos por averiguar en que película, cómic o máquina recreativa está inspirado el juego os tengáis que dar al final por vencidos reconociendo que una de dos: u Ocean acaba de sacar al mercado un juego totalmente novedoso, dejando a un lado su actual línea de licencias y conversiones (...) o acaban de conseguir los derechos de la máquina o película más desconocida del mundo... Bien, ni una cosa ni otra —nueva sorpresa—; lo que ocurre es que el programa está inspirado en un, al parecer, super-conocido concurso de la televisión británica, del que lógicamente por estos lares no tenemos ni la más remota referencia.

En fin, tras estos primeros desconcertantes escarceos, introduces al fin la cinta en tu ordenador, y tras los consabidos minutos de espera, lo que te encuentras es un clásico simulador deportivo dividido en tres fases, cada una de ellas con sus propias características. Probablemente al leer esto en más de uno planeará la sombra de la decepción: a estas alturas, cabe esperar algo más espectacular y llamativo teniendo en cuenta de quien viene. Lo cierto es que no podemos dejar de darles la razon: «Run the gauntlet» es un juego tremendamente sencillo de desarrollo y concepción, pero... también es enormente divertido y adictivo, y ahí es donde las cosas empiezan a tomar el cariz que debieran.


«Run the Gauntlet» es un juego tremendamente sencillo de desarrollo y concepción.

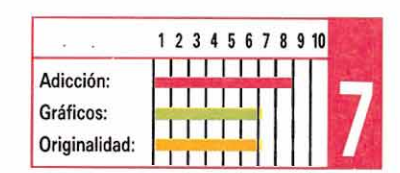

Tres son las pistas en las que deberemos competir.


La pista acuatica es la más sencilla de todas.

Tres son las pistas en las que vamos a competir, y en algunas de ellas además, lo tendremos que hacer a bordo de diferentes tipos de vehículos, que irán desde veloces lanchas-motoras a destartalados «buggys» pasando por aerodeslizadores o esqui-jets. La primera pista, la acuática, es con diferencia la más sencilla de todas, ya que nuestra única preocupación además de la lucha contra el cronómetro y nuestros contrincantes, será la de mantener nuestra ruta a través de las boyas que delimitan el recorrido, cuidando de no chocar contra ningún obstáculo. El segundo recorrido tiene como escenario una enrevesada pista todo-terreno que pondrá a buena prueba la suspensión de nuestros vehículos asi como nuestras habilidades con el volante. Por último, y sin más locomoción que la proporcionada por nuestros propios pies nos enfrentaremos a un recorrido campo a través plagado de las mas variadas accidentes como charcos, troncos deslizantes, o vallas.

«Run the Gauntlet» es en definitiva un buen simulador deportivo con un alto grado de adicción y originalidad, que aunque en nuestro país contará con la desventaja de que prácticamente nadie conozca el programa de televisión en que está basado, sin duda logrará hacerse con un hueco en las listas de éxitos. ■

*J.E.B.*





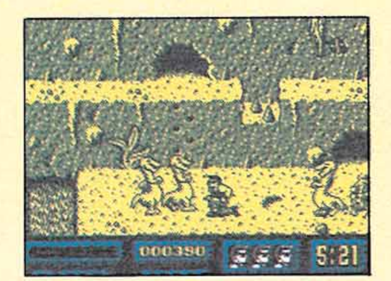
# RENEGADE III

## El final de la cuenta atrás

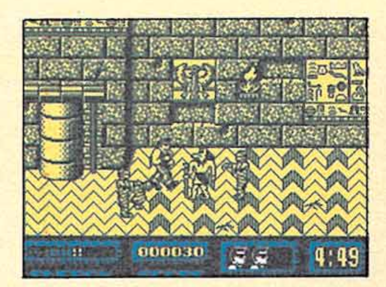
***IMAGINE***

***Spectrum, Amstrad, Commodore***

***V. Comentada: Spectrum***



**Los escenarios del juego han cambiado radicalmente respecto a sus predecesores.**



**Nuestro protagonista cuenta con doce movimientos diferentes para enfrentarse a sus contrincantes.**

Parece ser que Imagine ha decidido poner punto final a la saga Renegade con esta tercera entrega subtitulada «The Final chapter».

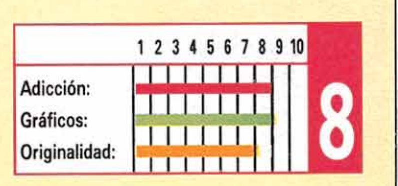
Todo lo que podamos decir acerca de este juego está ya dicho. ¿O quizás no? Veámoslo. En lo que respecta al desarrollo del juego en sí, nada nuevo bajo el sol. Renegade, nuestro héroe, no ha cambiado su personalidad romántica, heróica y altruísta y ha decidido rescatar a su novia, la cual ha sido capturada y secuestrada por enésima vez. En el papel antagónico, los malos de turno, fuertes, dañinos y numerosos. Es decir, el juego se limita a ir deshaciéndonos de los enemigos a base de puñetazos, patadas, cabezazos y demás movimientos posibles (doce en total), teniendo en cuenta desplazamientos y golpes, hasta lograr completar la fase correspondiente y pasar a la siguiente, donde el ciclo vuelve a repetirse. Todo ello con la dificultad adicional de tener que completar cada fase en un tiempo límite, superado el cual podremos dar por finalizada la partida. Como podréis comprobar, exactamente la misma historia que en los dos programas anteriores.

Entonces, estaréis pensando: «pues vaya rollo de juego». Pues no, mira por donde Renegade III es un juego atractivo y adictivo y hasta cierto punto original. Original porque los escenarios del juego, han cambiado radicalmente, ya no estamos en la gran ciudad, recorriendo parques repletos de macarras con bates de beisboll o sucias calles con motoristas asesinos. No, ahora nos vemos inmersos, nada más y nada menos, que en un viaje a través del tiempo, ya que nuestra novia ha sido raptada por la fuerza (malas fuerzas) del futuro. Así, empezaremos en la prehistoria, para pasar acto seguido al antiguo Egipto, continuar con el medioevo... pero el resto dejamos que lo descubráis vosotros mismos.

Es precisamente esta novedosa ambientación la que hace de Renegade III un buen programa, con su toque de originalidad y un fuerte contenido adictivo. Los sprites son realmente graciosos, originales y los gestos de los golpes muy bien conseguidos. Así nos encontraremos con dinosaurios, crias de dinosaurios y trogloditas en la 1.ª fase, momias y faraones en el antiguo Egipto, asesinos y caballeros en la Edad Media, etc, etc.

Es decir, los personajes más representativos de cada época a la búsqueda y captura de nuestro pellejo. Todo ello completado con unos decorados no tan buenos pero que aún así, logran reflejar fielmente cada era. Como además el resto del programa mantiene un buen nivel (movimiento, sonido, presentación), podemos decir, afortunadamente, que Renegade III es un arcade en toda regla que alcanza un buen nivel porque no se ha limitado a aprovechar el filón de un buen programa y de una buena idea, sino que ha sabido introducir las suficientes variaciones, para que siendo el mismo juego de siempre sea otro totalmente diferente. Y esto se nota y se agradece. ■

*A.M.*



# ¡RESURGEN CON FUERZA,

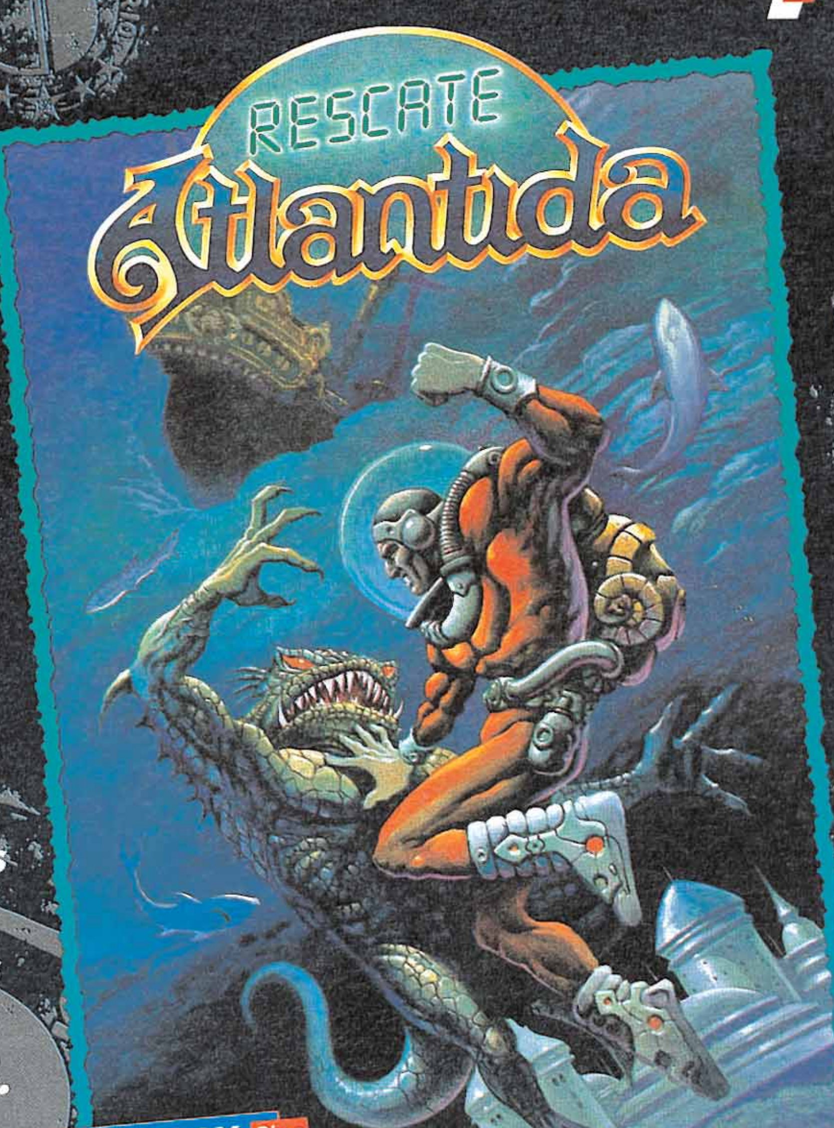
## ¡DESCIENDE HASTA EL FONDO DE LA ACCION!



**FX TRIPLE CARGA. SISTEMA POLILOAD:**
Mientras se carga el programa, puedes jugar al MASTERMIND.



ATLANTIDA, la última y más mortífera de las naves construídas por los ingenieros de la era SOMERSET ha caído en poder del enemigo. Este, como medida de seguridad, la oculta en las profundidades del océano. Para rescatarla habrás de sortear numerosos obstáculos con enormes dosis de valor e ingenio. Eso, si te dejan unos "inofensivos" pececillos y unos terribles enemigos que no te lo van a poner nada fácil.




Cassette SPECTRUM, AMSTRAD, MSX Disco




## AÑO 2046: LA MAQUINA CONTRA EL HOMBRE.

Mediados del siglo XXI. Toda la confederación de planetas XATOR ha sido tomada por DERGON, un revolucionario sistema de inteligencia artificial creado por el hombre pocos años antes. La amenaza a la humanidad es evidente. Tu misión: destruir el sistema DERGON activando unas bombas ya instaladas y escapar... ¡si te da tiempo!.



**FX SYNCHRO SPRITES +:**
Sincroniza el movimiento de Sprites y Triple Scroll con el haz de electrones de la pantalla.



SPECTRUM.AMSTRAD.COMMODORE.MSX.  SPECTRUM.AMSTRAD.SPECTRUM+3-AMSTRAD.

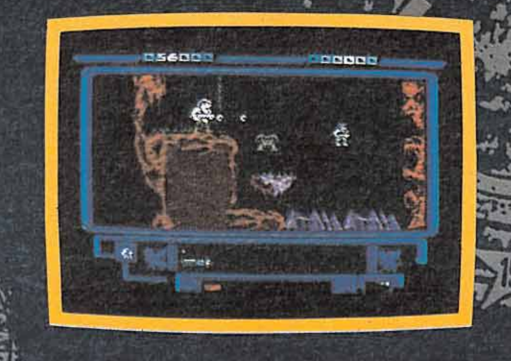
# ¡INVADEN TU PANTALLA!

## ¡SOLO PARA AMANTES DE LAS EMOCIONES FUERTES!

**KRUGGER no es una máquina. Ni siquiera es un héroe. Pero sólo alguien como él puede atacar la más inexpugnable de las fortalezas con alguna probabilidad de éxito. Atrévete con BESTIAL WARRIOR; un video-juego con cuatro alucinantes fases repletas de peligros y acción en las que tendrás que enfrentarte a los más terribles enemigos; desde androides a serpientes biónicas. DINAMIC te propone un juego que te sorprenderá**

BESTIAL WARRIOR

R.MACHUCA-89





SPECTRUM, AMSTRAD, MSX (CASSETTE). SPECTRUM, AMSTRAD, MSX (DISCO). PC




LIDER EN VIDEO-JUEGOS

PLAZA DE ESPAÑA, 18
TORRE DE MADRID, 27-5 28008 MADRID
VENTAS POR CORREO: (91) 542 72 87
(TRES LINEAS)
TIENDAS Y DISTRIBUIDORES: 673 90 13
(NUEVO TELEFONO)






# MATA HARI

## Cambia de look

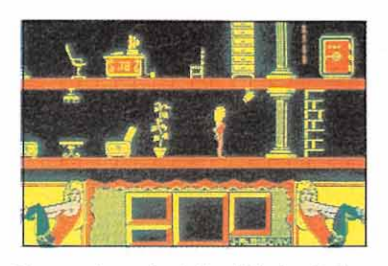
***LORICIELS***
*Amstrad*
*V. Comentada: Amstrad*

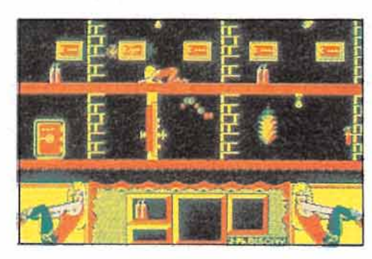
Quienes hayáis seguido más o menos de cerca la evolución del software de entretenimiento en los últimos años, recordaréis que hace ya muchos meses Loriciels consiguió uno de sus más sonados éxitos con «Billy, el Barriobajero»; un programa que en su momento sorprendió por su originalidad. Ahora nuestros vecinos franceses pretenden repetir el éxito obtenido por la saga de Billy, con «Mata Hari» que, dejando de lado el argumento que le ha servido de excusa para su título —que poco tiene que ver con la historia real de la protagonista—, sigue al pie de la letra las pautas típicas de la compañía.

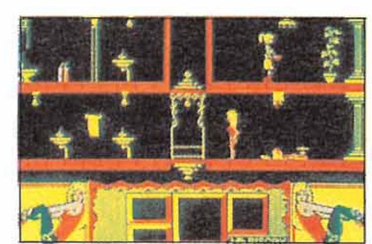
«Mata Hari» es obra también del mismo programador de Billy y su sello indiscutible está presente en todo el juego, llegando en algunos momentos a resultar sospechosamente parecido. El programa se desarrolla en una embajada, en la que nuestra protagonista, con un atuendo poco adecuado para su ambientación —a menos que los vaqueros estuvieran de moda en la decada de los veinte—, deberá recorrer todo el edificio, obteniendo previamente los códigos de las puertas electrónicas y los disquetes que dan acceso a los niveles superiores —es curioso este detalle, ¿de verdad había puertas electrónicas en la Primera Guerra Mundial?—, enfrentándose con un sinfín de enemigos bien a puñetazos, o bien con su rápido revólver —yo juraría que me contaron que Mata Hari empleaba como único arma la seducción, pero...—

Dejando al margen connotaciones históricas, la verdad es que «Mata Hari» es una videaventura en toda regla, bien realizada pero sin ningún aspecto especialmente destacable. Sólo puede achacársele en su contra el elevadísimo nivel de dificultad, ya que a menos que conozcas previamente la localización de los enemigos disparar antes que ellos será casi imposible, y el excesivo parecido con otros programas de la compañía, lo que le resta originalidad. Por lo demás un programa entretenido, anclado en un mediocre término medio. ■

*C. F. A.*

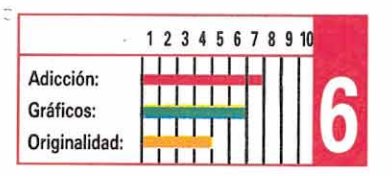

El excesivo nivel de dificultad desanimará en alguna ocasión.

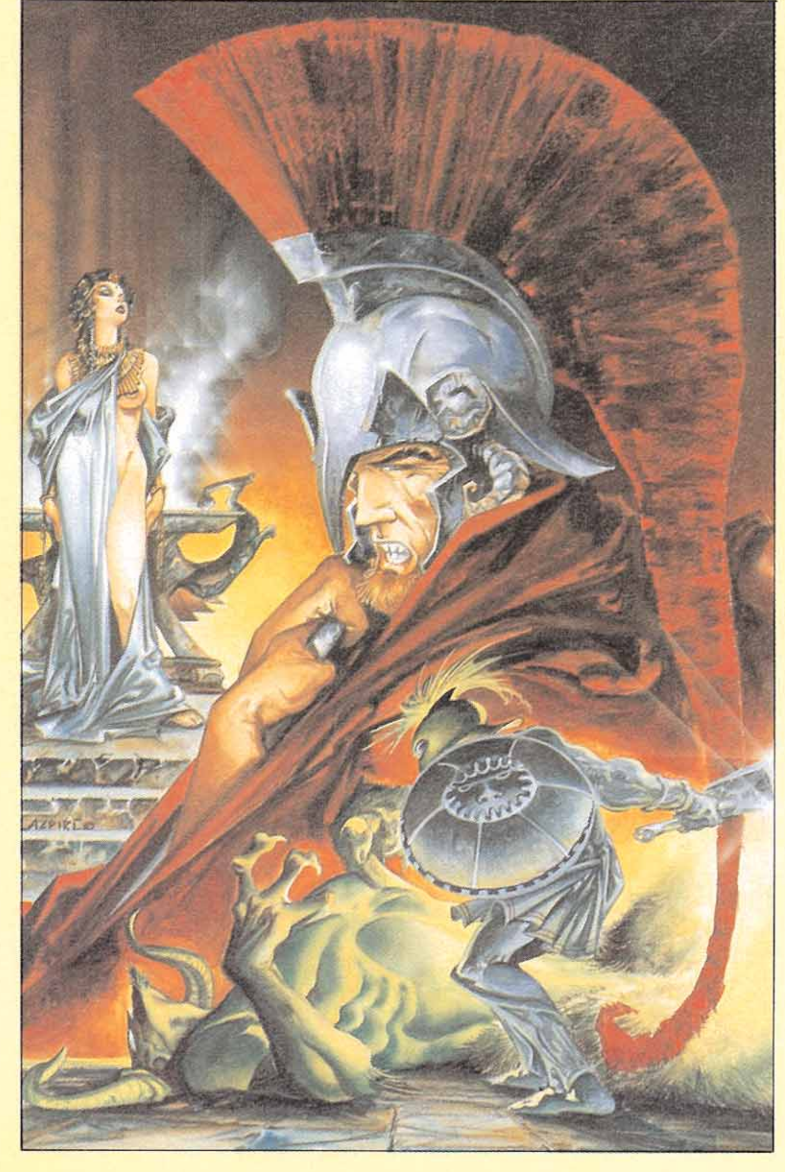

A lo largo del mapeado aparecen objetos indispensables para completar el juego.


En su desarrollo Mata Hari es muy semejante a otros programas de su mismo autor.


El nombre que da título al juego es una mera excusa utilizada como argumento publicitario.


Ni en su argumento, ni en su ambientación, el juego respeta la historia del personaje.



# ULISES

## Un dios en apuros

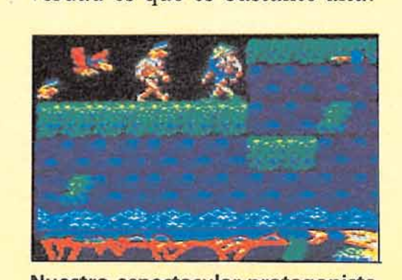
***Opera Soft***
*Spectrum, Amstrad, MSX*
*V. Comentada: Amstrad*

Opera Soft vuelve a la carga con un nuevo programa marca de la casa, que responde por el mitológico nombre de «Ulises».

¿Argumento? Ulises naufraga y va a parar a una isla que no aparece ni en los mapas y sin comerlo ni beberlo se ve envuelto en los problemillas locales. Dichos problemillas consisten en la existencia del malo de turno, personificado en una hechicera llamada "Circe", que ha raptado a doce lugareñas (perdón bellas doncellas) con la perversa idea de sacrificarlas. Por supuesto ya habrás adivinado a quien han encomendado la tarea de rescatarlas.

Y en eso consiste «Ulises»; un arcade en el que iremos recorriendo distintos escenarios al final de los cuales encontraremos una princesita. El programa como ya adelantábamos lleva el sello peculiar e inconfundible de Opera. Es un buen arcade, un programa bien realizado, con unos gráficos grandotes, unos escenarios bien construidos, coloristas y con detalles, que añaden un gran gracejo especial. Así deberemos recorrer selvas, templos, acantilados..., todos ellos bien construidos y con buenos gráficos, a la vez que nos deshacemos de enemigos tan originales como cíclopes, minotauros, esferas terrestres, etc.

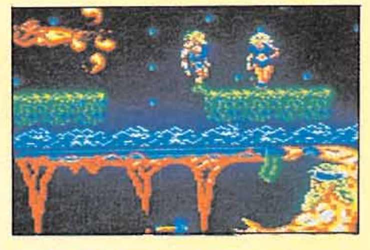
En cuanto a la adicción, la verdad es que es bastante alta.

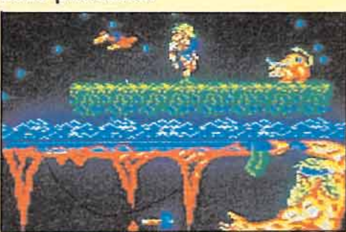

Nuestro espectacular protagonista camina repartiendo hachas a diestro y siniestro.

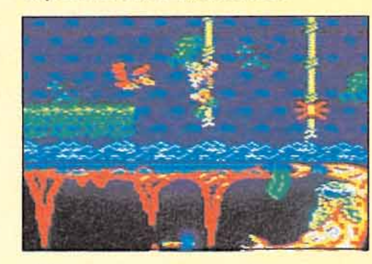
A los auténticos arcadictos les resultará acaso demasiado fácil, pero los mortales agradecerán el detalle de poder visitar unas cuantas pantallitas antes de perder las tres vidas de las que disponemos para completar la misión. Este término medio provoca en el jugador ese afán de llegar un poco más lejos en la siguiente partida, o si no en la siguiente o en la siguiente o...

Para elevar ese nivel adictivo, la buena respuesta al teclado y el fácil manejo de nuestro personaje protagonista, indispensable en este tipo de juegos y la cantidad de detalles originales entre los que cabe destacar por un lado los enemigos y por el otro los truenos y la lluvia. En resumen, entretenido y bueno. ¿Qué más quieres? ■

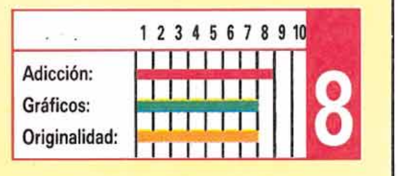
*A. M.*


El objetivo es localizar y rescatar a doce princesas.


Los efectos de lluvia y truenos son especialmente llamativos.


El incesante número de enemigos aumenta la adicción.


El progresivo nivel de dificultad invita a continuar.



# POWERPLAY

## Él pregunta, tu respondes

*ARCANA*
*Spectrum, Amstrad, Commodore*
*V. Comentada: Amstrad*

Pese a que han pasado ya tres años desde que se realizaron las versiones de ocho bits de este divertido programa de preguntas y respuestas, hasta ahora no había sido realizada la versión en castellano del juego, detalle este fundamental para sacarle todo su jugo.

El sistema de juego es terriblemente sencillo, pero no por ello menos interesante. En cada jugada y por riguroso turno cada jugador selecciona un personaje , que intentará dar con la respuesta correcta, entre las cuatro presentadas, a la cuestión que se le plantee. Si acierta acumulará puntos y podrá desplazarse a otra casilla, que en función de su color pertenecerá a un tema u otro, pasando el turno a otro jugador. Preguntas hay para todos los gustos, desde las de


En el tablero cada tema está representado por un color.



Cada jugador controlará desde el principio a cuatro personajes.

conocimiento general, a las de historia, espectáculos o deportes por mecionar algunas.

Muchas son las novedades que «Powerplay» aporta a un género tan machacado, —por lo menos en sus homólogos de tablero—, como al que pertenece. Comenzando por la posibilidad de participar un máximo de cuatro jugadores, continuando por el cuidado aspecto gráfico— que sin alcanzar los niveles conseguidos en 16 bits, si cumplen perfectamente su objetivo—, y los desafios entre contrincantes, para finalizar con la posibilidad de escoger la dificultad al comienzo de la partida o las diferentes transformaciones de los personajes a medida que responden un número determinado de preguntas.

Es de agradecer ante todo la buena traducción de las preguntas , que a pesar de alguna que otra patada al diccionario, podría haber sido fácilmente realizada en España. También lo es que las cuestiones estén formuladas sobre temas cercanos a nosotros, dejando de lado las típicamente británicas con las que nos han bombardeado en algunas ocasiones.

«Powerplay» es ante todo un nuevo concepto de adicción, otra forma de jugar que sin duda «enganchará» a un número elevadísimo de usuarios que a partir de ahora descubrirán que no sólo de acribillar marcianos vive el jugador. ■

*C. F. A.*

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Adicción:
Gráficos:
Originalidad:
**8**

# PAC-LAND

## El regreso de Pac

*GRANDSLAM*
*Spectrum, Amstrad, Commodore, MSX*
*V. Comentada: Spectrum*

¡Guau!, otra conversión de una máquina recreativa. Esta vez de la mano de «Grandslam» y con evidente retraso, llega, por fin, a la pantalla de nuestros ordenadores.

Poco que decir del juego que no sepáis ya. Nuestro amigo Pac deberá recorrer diversos paisajes antes de llegar a Fairyland, a la vez que evita a sus enemigos con sus saltitos. El juego utiliza un scroll horizontal por el que van desfilando las diferentes pantallas que conforman el paisaje y por el que nuestra querida «bola» irá sorteando enemigos hasta llegar al punto de parada o «Break time».

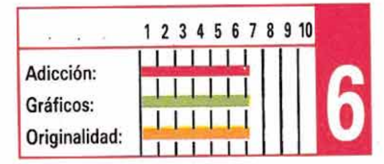

Aleatoriamente aparecerán frutas y píldoras.

En cuanto al juego en sí nos ha decepcionado un poco. Quizá la dificultad tenga algo que ver, así como la monotonía del desarrollo del juego, en el que únicamente nos limitaremos a saltar, evitar uno o dos enemigos por pantalla e ir recogiendo las frutas y píldoras vitamínicas (que sirven para comernos a nuestros perseguidores) que aleatoriamente van apareciendo.

Tampoco es una maravilla gráficamente. Su punto fuerte, sin duda alguna, lo constituyen los sprites, que conservan toda su lozanía y simpatía, con ese aspecto de «dibujo animado»; por el contrario, el diseño del paisaje es bastante pobre, máxime si tenemos en cuenta que se ha optado por la pantalla bicolor en formato Spectrum.

Si a lo anteriormente reseñado le añadimos un movimiento no del todo conseguido (un movimiento más suave y más rápido que permitiera un mejor control de Pac, hubiera elevado considerablemente el nivel de adicción), convendremos en que «Pac-Land» es una conversión que aun conservando el parecido con la versión "arcade" ha decepcionado un tanto, teniendo en cuenta el tiempo que ha tardado en aparecer y el nivel alcanzado en otras recientes conversiones. ■

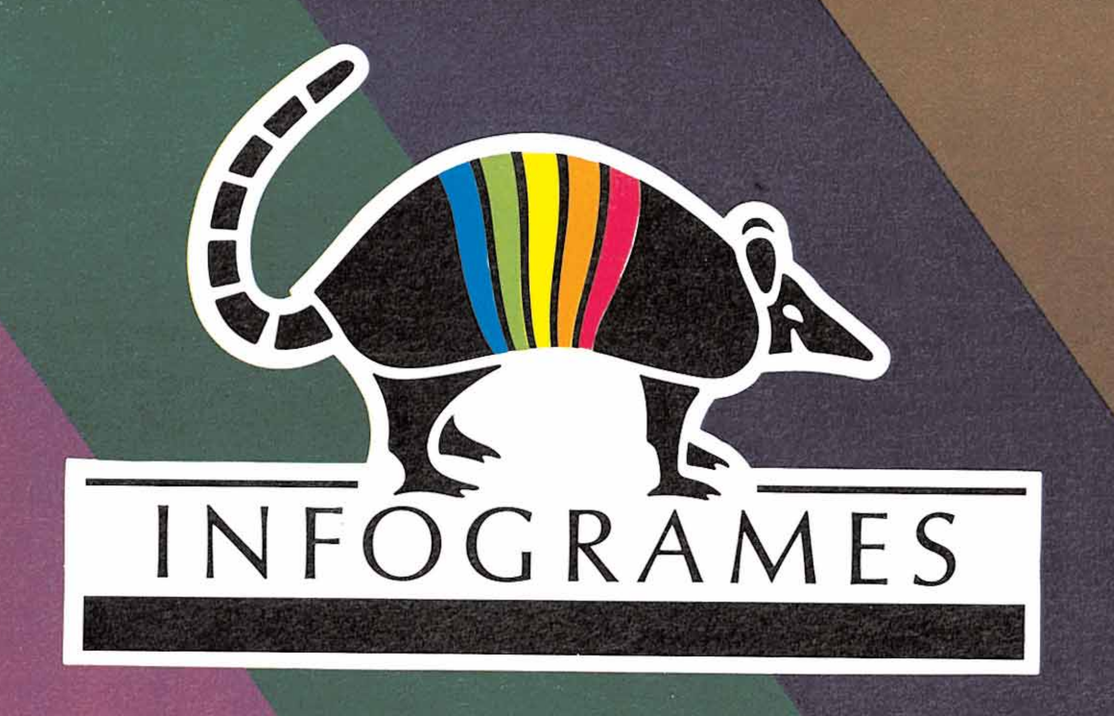
*A. M.*




# RECOMENDADOS

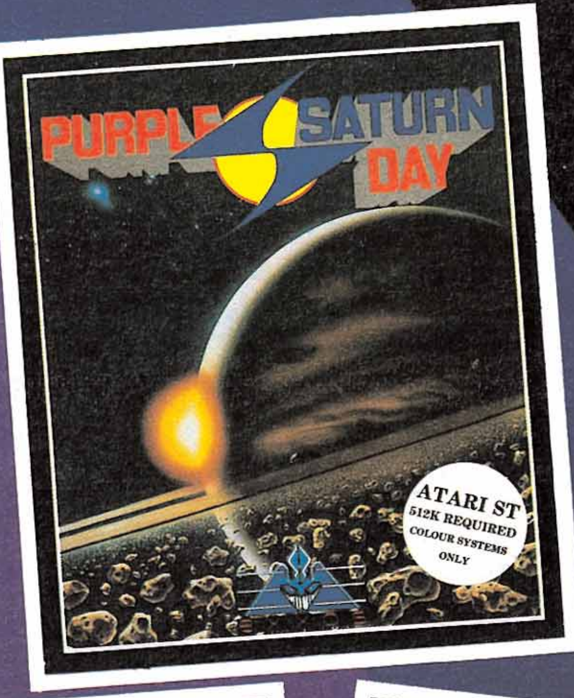
1. **GONZZALEZZ** — OPERA *(Spectrum, Amstrad, MSX)*
2. **PERICO DELGADO CICLISMO** — TOPO *(Spectrum, Amstrad, MSX)*
3. **RESCATE ATLANTIDA** — DINAMIC *(Spectrum, Amstrad, MSX)*
4. **METROPOLIS** — TOPO *(Spectrum, Amstrad, MSX)*
5. **THE MUNCHER** — GREMLIN *(Spectrum 128, Commodore)*
6. **RENEGADE III** — OCEAN *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
7. **DOUBLE DRAGON** — MELBOURNE HOUSE *(Spectrum, Amstrad, Commodore, MSX)*
8. **POWERPLAY** — ARCANA *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
9. **ULISES** — OPERA *(Spectrum, Amstrad, MSX)*
10. **RUN THE GAUNTLET** — OCEAN *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
11. **BLASTEROIDS** — IMAGE WORKS *(Spectrum, Amstrad, Commodore, MSX)*
12. **CIRCUS GAMES** — TYNESOFT *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
13. **THE MUNSTERS** — AGAIN, AGAIN *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
14. **TECHNOCOP** — GREMLIN *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
15. **ALIEN SYNDROME** — ACE *(Spectrum, Amstrad, Commodore, MSX)*
16. **TURBO CUP** — LORICIELS *(Spectrum, Amstrad)*
17. **TUAREG** — TOPO *(Spectrum, Amstrad, MSX)*
18. **BUTCHER HILL** — GREMLIN *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
19. **BATMAN, THE CAPED CRUSADER** — OCEAN *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
20. **LAST NINJA II** — SYSTEM 3 *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*

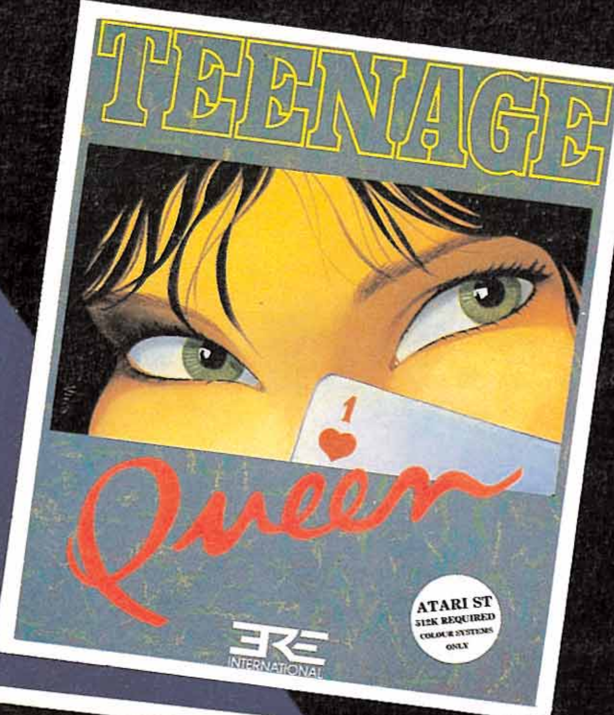
**Esta lista ha sido confeccionada por la redacción de MICROMANÍA y en ella se incluyen los programas que a nuestro juicio destacan por alguna razón especial. En ningún caso la selección se hace atendiendo a cifras de ventas, ni a criterios comerciales; es simplemente la opinión, completamente subjetiva de la revista.**

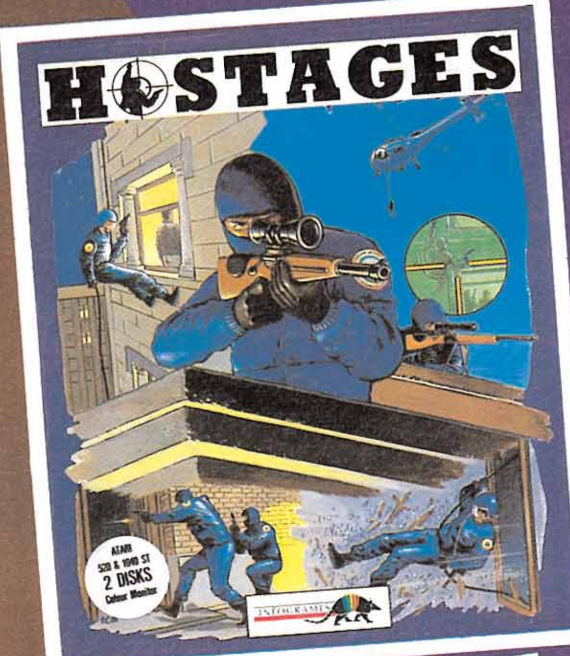


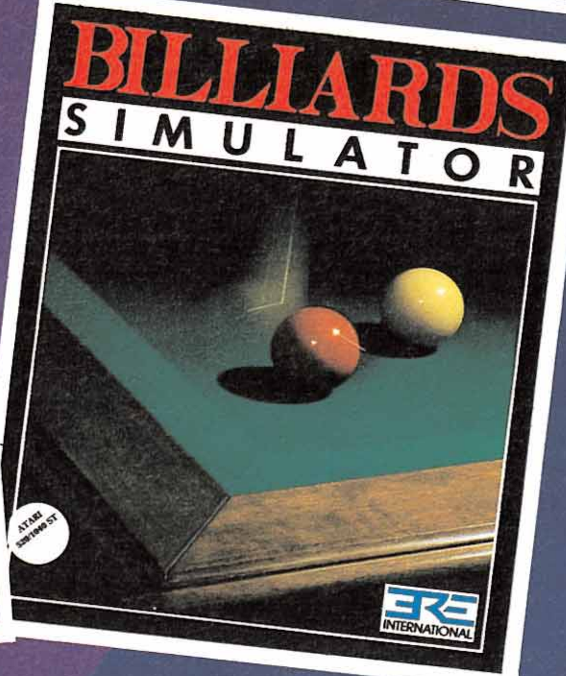

# ¡ESTAS DE SUERTE, LO MEJOR EN 16 BITS YA HA LLEGADO!

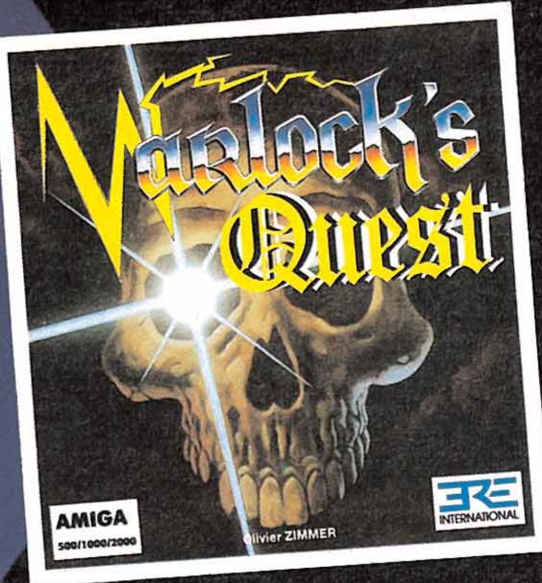
*Alucina en 16*

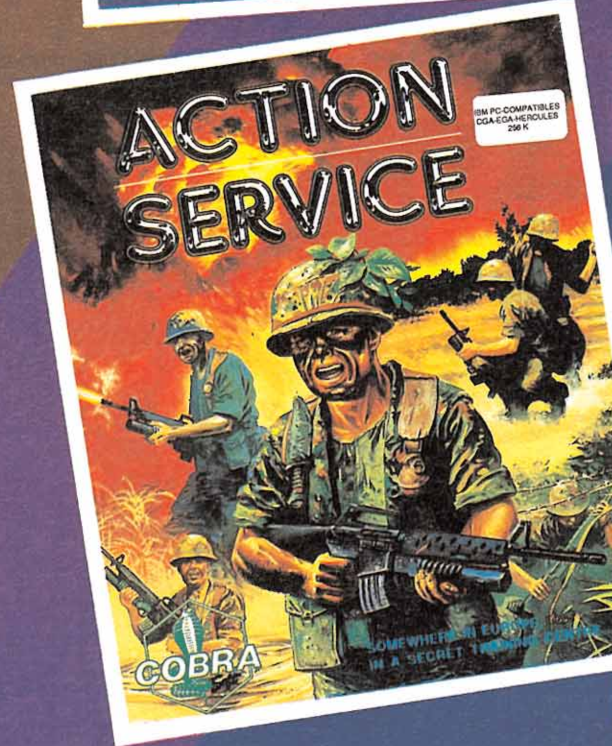


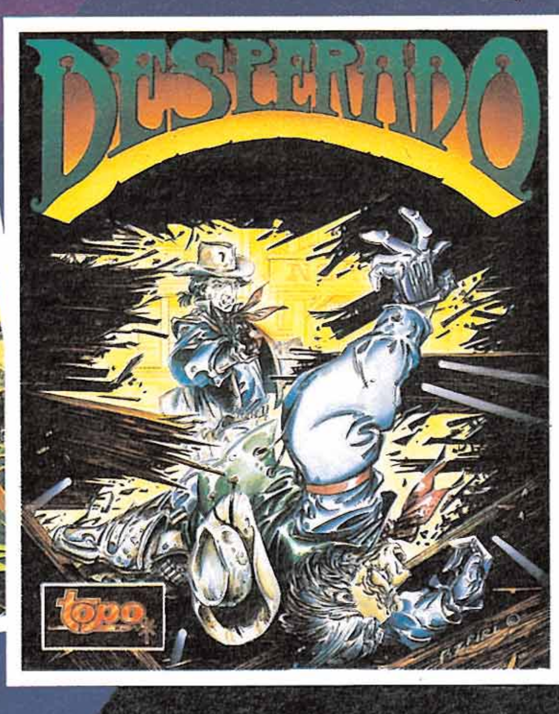



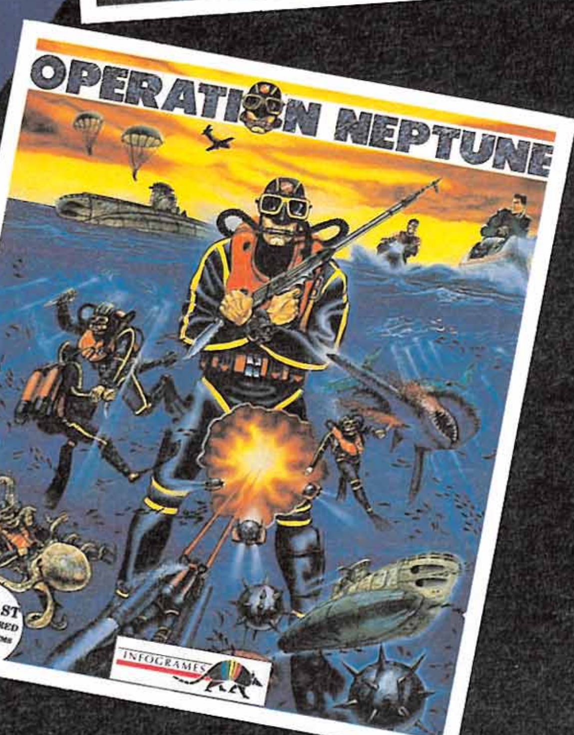







**DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA**

**ERBE SOFTWARE**
C/. SERRANO, 240
28016 MADRID
TEL. (91) 458 16 58

**DELEGACION CATALUÑA**
C/. TAMARIT, 115
08015 BARCELONA
TEL. (93) 424 35 05

**DISTRIBUIDOR EN CANARIAS**
**KONIG RECORDS**
AVDA. MESA Y LOPEZ, 17, 1. A
35007 LAS PALMAS
TEL. (928) 23 26 22

**DISTRIBUIDOR EN BALEARES**
**EXCLUSIVAS FILMS BALEARES**
C/. LA RAMBLA, 3
07003 PALMA DE MALLORCA
TEL. (971) 71 69 00

**DISTRIBUIDOR EN ASTURIAS**
**MUSICAL NORTE**
C/. SAAVEDRA, 22, BAJO
32208 GIJON
TEL. (985) 15 13 13




## Adicción y colorido por todo lo alto

# SKWEEK

■ *Atari, Amiga* ■ *LORICIELS*

***Skweezland, la recóndita tierra de los pequeños skweezs, era desde hacía miles de años uno de los lugares más pacíficos y prósperos de toda la galaxia; a lo largo de su rosada superficie sólo había lugar para que sus diminutos y simpáticos habitantes disfrutarán de la más completa felicidad y armonía...***

Desgraciadamente, ni tan siquiera en estos lejanos confines del Universo el mal había dejado de existir como una oscura sombra camuflada en la oscuridad, a la espera de atacar con su garra despiadada. En cuestión de unas horas, y antes siquiera de que los indefensos skweezs tuvieran tiempo de darse cuenta de lo que estaba ocurriendo, Skweezland fue enteramente invadida por sucesivas oleadas de skarks, la belicosa raza capitaneada por Pitark, uno de los personajes más perversos y tiránicos de toda la galaxia.

Cuando, después de los encarnizados y desiguales combates, la invasión se consumó, el panorama que a los ojos se ofrecía era sencillamente desolador: los pocos skweezs supervivientes habían sido hechos prisioneros, y Skweezland era ya sólo una sombra de sí misma, contaminada de parte a parte por el mortífero insecticida azul que los skarks habían empleado por doquier en la batalla.

Parecía que la suerte estaba echada, y sin embargo no era así... Pasados muchos años, Pitark murió, y los skarks, libres por fin de su tiránico dictador, volvieron a disfrutar de la paz que antiguamente había reinado en su planeta. Los skweezs, que habían pasado todo este tiempo confinados en las más frías prisiones, recuperaron por fin su libertad y ahora se disponían a cumplir su más anhelado deseo: volver a Skweezland.

Por desgracia, aún quedaba un último escollo en su camino; la guarnición militar skark que había quedado allí instalada permanentemente, continuaba siendo fiel —aun después de su muerte— a Pitart, por lo que ahora a los skweezs se les planteaba un doble problema: librarse de ellos, y descontaminar Skweezland, todavía impregnada por el mortífero insecticida azul.

Sólo uno de ellos está capacitado para tal labor, Skweek, el más valeroso de todos los jóvenes skweezs; claro, que a buen seguro no tardará en encontrar algún otro valiente que a pesar de los peligros que le esperan le acompañe en su misión ¿Verdad?.

### El juego

Nuestro cometido consiste sencillamente en colorear de rosa todos y cada uno de los 99 continentes que componen Skweezland. Todos ellos están recubiertos de baldosas azules, que pasarán a ser rosas una vez que nuestro simpático personaje camine sobre ellas. Esto, que puede parecer fácil y aburrido a primera vista, no os lo resultará tanto cuando descubráis una serie de factores que son los que hacen que «Skweek» sea lo que es: un frenético arcade, donde la adición y el colorido son las notas predominantes.

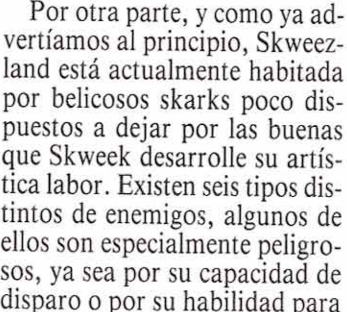
Empecemos por destacar el hecho de que disponemos de un tiempo límite para colorear por completo todas las baldosas del continente en que nos encontremos. Tanto de una cosa como de otra, es decir del tiempo que nos queda y de cuantas baldosas nos faltan por colorear, podemos obtener puntual información en los dos contadores que a este fin incluye el marcador, situado en la parte derecha de la pantalla.

Por otra parte, y como ya advertíamos al principio, Skweezland está actualmente habitada por belicosos skarks poco dispuestos a dejar por las buenas que Skweek desarrolle su artística labor. Existen seis tipos distintos de enemigos, algunos de ellos son especialmente peligrosos, ya sea por su capacidad de disparo o por su habilidad para generar nuevas baldosas azules.

Por último, y para añadirle aún más alicientes al desarrollo del juego, frecuentemente aparecerán en pantalla diversos objetos especiales cuya utilidad vamos a comentar a continuación.

### Los objetos

Su aparición nos será advertida por un sonido especial que irá además acompañado por la presencia en el marcador del objeto de que se trate junto a unas flechas que tienen como utilidad el indicarnos si este se encuentra más arriba o más abajo del lugar en que nos encontremos. Pasado un corto tiempo, y si no los recogemos, desaparecerán de donde se encontrasen.



**En cualquier momento del juego puedes variar el fondo sobre el que se desarrolla la acción.**

Los objetos que podemos recoger, junto con su utilidad, son los siguientes:

— Vidas extras: tiene exactamente el mismo aspecto que nuestro protagonista.

— Paralizador (freeze): una vez recogido, podremos observar que tras disparar a un skark este queda paralizado durante cierto tiempo; en este estado, los enemigos pueden ser destruidos con sólo tocarlos. Por otra parte hay que destacar que si conseguimos paralizar a un enemigo de cada uno de los seis tipos distintos, accederemos automáticamente al siguiente nivel.

— Escudo: nos proporciona inmunidad a los enemigos durante una respetable cantidad de tiempo. Sin embargo, si caemos por algún agujero, perderemos una vida igualmente.

— Hamburguesa: al recogerla obtendremos un bonus de 8.000 puntos.

— Helados: proporcionan diferentes bonus.

— Puerta: nos conduce directamente al siguiente nivel.

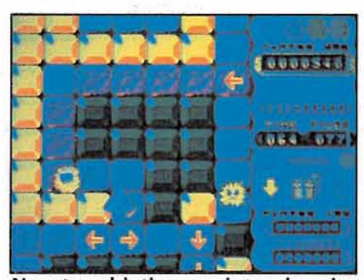
— Disparo láser (laser fire): nos permite destruir los muros que existen en los continentes.

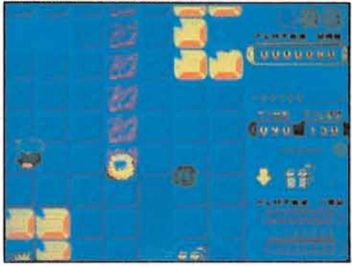
— Multi fire (disparo múltiple): Skweek disparará cuatro balas en lugar de una.

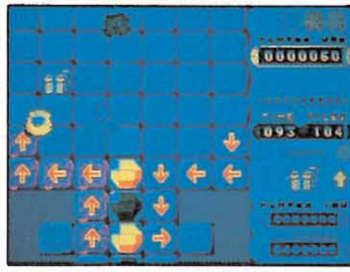
También podemos recoger otros tres objetos cuya utilidad difiere: uno nos permite disparar en las cuatro direcciones, otro en las cuatro diagonales, y un tercero que nos permite disparar en las ocho a la vez.

— Osos: si conseguimos re-


Skweek puede recoger objetos de diferente utilidad.


Nuestro objetivo es pintar de color rosa todas las baldosas.


Los enemigos nos acecharán constantemente, aumentando la adicción.


Las baldosas con flechas desplazarán a nuestro personaje en la dirección indicada.

coger uno de cada color (amarillo, verde, rosa y azul) nos proporcionarán cinco vidas además de conducirnos al siguiente nivel. Eso sí, si recogemos el mismo oso dos veces, lo perderemos.

— Relojes: dependiendo de su color, nos proporcionan diferentes cantidades de tiempo.

— Regalos: tal y como era de esperar contienen sorpresas, a veces agradables, a veces desagradables. Entre las primeras podemos encontrar escudos o bonus; entre los segundos efectos tan curiosos como que Skweek se mueva en la dirección contraria a la que nosotros le marquemos.

— Zapatillas: nos permiten caminar libremente por encima de las baldosas con flechas, que de otra forma nos arrastrarían.

— Turbo: incrementa la velocidad de nuestro personaje.

### Baldosas especiales

Otro tipo de sorpresas que nuestra misión nos deparará serán las baldosas especiales, cuyos efectos son los siguientes:

— Generadores de skarks: son doblemente peligrosas debido, por una parte a que de ellas salen los enemigos, y por otra a que Skweek puede ser literalmente masticado por las mandíbulas que en ellas aparecen.

— Teletransportadores (short out): nos conducen de un lugar a otro del continente en que nos encontremos.

— Resbaladizas: Skweek patina sobre ellas como si estuviesen recubiertas de hielo.

— Con flechas: mueven a nuestro personaje en la dirección que marcan.

— Explosivas: son de dos tipos; unas destruyen todos los enemigos que se encuentren en pantalla, mientras que otras destruyen las baldosas que se encuentren a su alrededor.

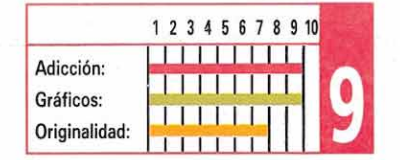
— Destructibles: están marcadas con una «x». Se deshacen al ser pisadas.

### Conclusión final

Aunque la idea en la que «Skweek» está basado no es ni nueva —ya fue utilizada en muchos juegos y más recientemente en la producción de Made in Spain «Humphrey», con la que por cierto guarda un parecido incluso sospechoso— ni especialmente original, lo cierto es que sus autores han sabido exprimir hasta el máximo las posibilidades de los 16 bits, creando un juego repleto de buenos gráficos y sonidos, rápido, ultra-adictivo y casi perfecto a todos los niveles, pues incluye todas las opciones que a uno se le pueden ocurrir como imprescindibles: desde una completísima y simpática «demo» que explica todos y cada uno de los detalles del juego, a una opción de juego aleatorio en la que los niveles no aparecen por orden, pasando por modificaciones del número de jugadores, efectos de sonido y cuantas cosas se puedan pedir.

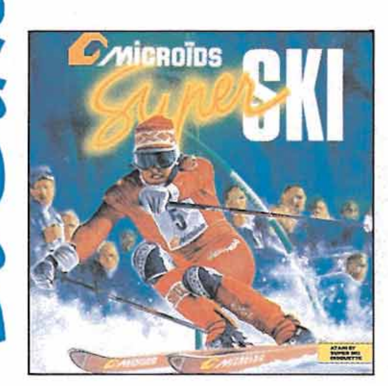
En definitiva, y a pesar de su aparente sencillez e intrascendencia, «Skweek» es uno de los mejores juegos creados para las máquinas de 16 bits, y desde luego —y esto sin género de dudas— uno de los más increíblemente adictivos. Nada raro viniendo de Loriciels... ■

*J.E.B.*




## De 8 a 16

## SUPER SKI



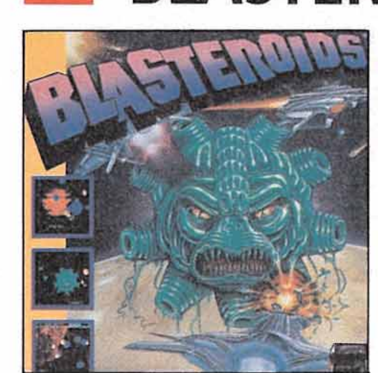

### *MICROIDS*

La compañía francesa «Microids» consigue con este título remozar esquemas clásicos para dar vida a un programa de esquí perfectamente ambientado. Destacan especialmente la asombrosa velocidad conseguida en los movimientos y su espectacular representación gráfica, dando vida a un juego terriblemente adictivo y de fácil manejo.


El aspecto gráfico es, sin duda, uno de los mejor conseguidos en el juego.

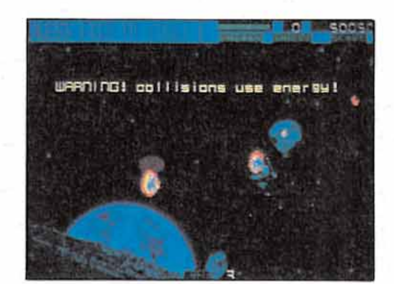
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Adicción:
Gráficos:
Originalidad:
9

## BLASTEROIDS




### *IMAGE WORKS*

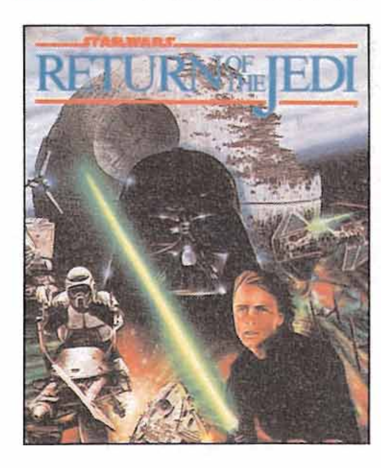
Sin duda esta versión Atari de todo un clásico de las recreativas, es la que más puntos en común presenta con la máquina original. Partiendo de su calidad gráfica y continuando con la adicción, sin ningún género de dudas el punto fuerte del programa, « Image Works» consigue una conversión digna de figurar entre los títulos preferidos de los incondicionales a los arcades espaciales.



Una idea clásica ha dado vida a un título, si no original, sí muy adictivo.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Adicción:
Gráficos:
Originalidad:
9

## RETURN OF THE JEDI



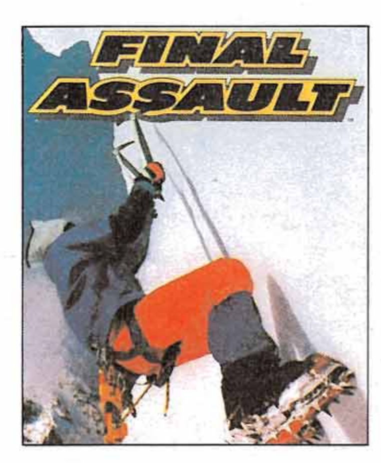

### *DOMARK*

Culmina con este título una trilogía tan exitosa como su predecesora en la pantalla grande. Basado en una de las escenas más conocidas de la película, el programa es un trepidante arcade de carreras con varios niveles de dificultad en cada fase. En él no destaca nada en particular, pero sí se consigue un resultado aceptable.


Nuevo aspecto futurista para una típica y adictiva carrera.

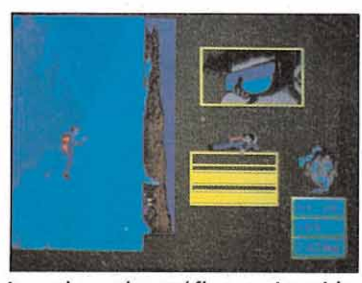
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Adicción:
Gráficos:
Originalidad:
7

## FINAL ASSAULT




### *EPYX*

Tal vez lo más destacable de este nuevo simulador de «Epyx» sea el intento de sus programadores de combinar a partes iguales las características de la estrategia con las correspondientes a los programas deportivos. El único inconveniente es que con ello han perdido el impacto de estos últimos, exigiendo al jugador un mínimo de tiempo imprescindible para poder sacar algo en claro en cada partida.


Los adecuados gráficos y el sonido cubren el expediente.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Adicción:
Gráficos:
Originalidad:
7



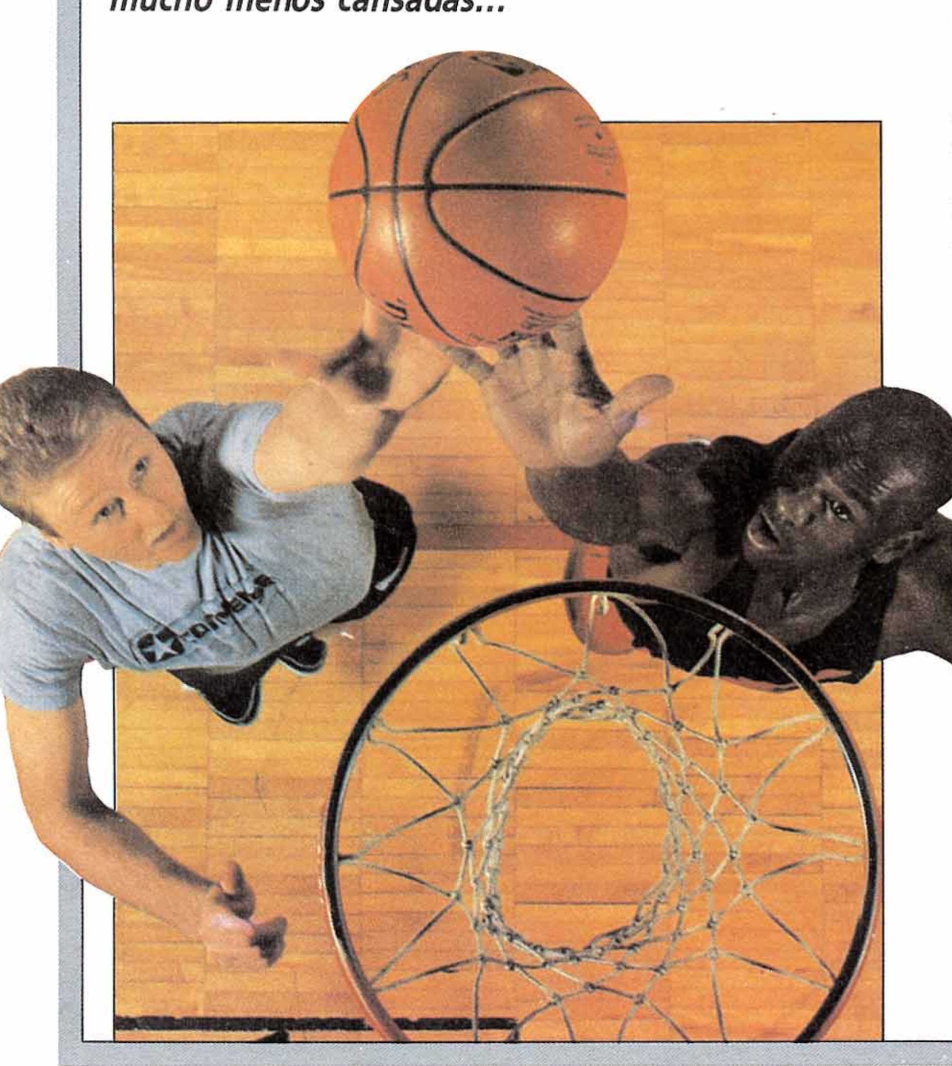

*Para vivir de cerca la apasionante NBA*

# JORDAN VS BIRD

■ *ELECTRONIC ARTS* ■ *PC*

***Lograr emular en la cancha a los auténticos «gigantes» de la NBA, como Jordan o Bird, es algo que queda fuera de las posibilidades físicas de la inmensa mayoría de nosotros. Afortunadamente, en la pantalla de nuestro ordenador las cosas suelen ser bastante más sencillas, y sobre todo mucho menos cansadas...***



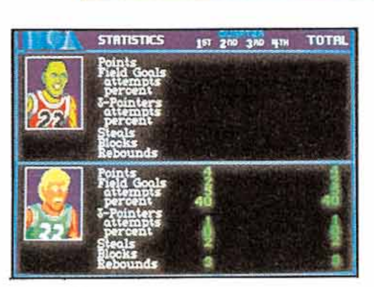



Teniendo en cuenta el elevado número de simuladores deportivos que han desfilado ya por nuestras pantallas, a las compañías de software tan solo les ha quedado un único recurso para lograr obtener un cierto grado de repercusión con un título de estas características: perfeccionar más y más la calidad de sus productos de manera tal que consigan dejarnos prácticamente «boquiabiertos».

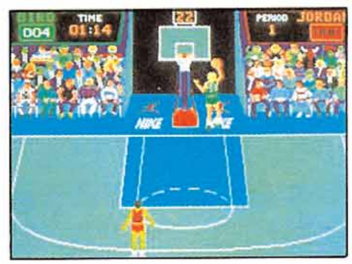
Decimos esto porque juegos basados en el baloncesto ha habido muchos y de la más diversa índole, unos más cercanos al concepto de simulador y otros más al de juego deportivo; los primeros se caracterizaban por intentar reproducir con el mayor grado de verosimilitud el desarrollo de una auténtico partido de «basket», los segundos como era el caso por ejemplo del archiconocido «Fernando Martín» dejaban esto un poco más de lado para centrarse únicamente en intentar resultar lo más adictivos y «jugables» posibles.

El caso que ahora nos ocupa, «One on One» de Electronic Arts, es un claro ejemplo del fenómeno al que nos hemos referido en primer lugar, ya que tanto en lo que se refiere al juego en sí como a los menús de manejo el juego ofrece un aspecto completísimo y brillante. No es, sin embargo, tan sencillo englobarlo en una de las dos categorías a las que nos hemos referido a continuación, ya que en determinados momentos de su desarrollo «One on One» tiene más de simulador que de juego, mientras que en otros ocurre justamente lo contrario.

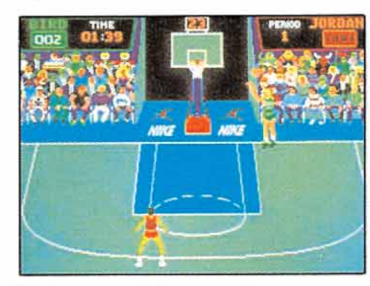
Vamos a realizar un breve repaso por las principales opciones y características del programa, antes de lanzarnos a la cancha para demostrar nuestras habilidades.




El partido entre dos jugadores es la opción más adictiva del programa.



Entre partido y partido se nos ofrecerán las estadísticas.



Bird es especialmente efectivo en el tiro, mientras que Jordan es el especialista en mates.



En la competición de triples disponemos de 60 segundos para realizar 25 intentos.

## El menú principal

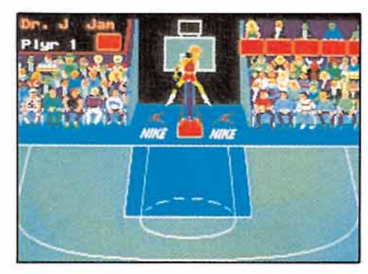
Dentro de esta zona de selección podemos encontrar diferentes opciones que nos permiten elegir en qué competición queremos participar así como definir las características de ésta. Tres son las competiciones que engloba «One on One»: partido entre dos jugadores, competición de mates y concurso de triples. Cada una de ellas puede ser además jugada de tres formas distintas, todas ellas recogidas en este menú principal.

Las tres opciones del partido de uno contra uno son:

Podemos elegir cuál de los diez mates disponibles queremos realizar.




Un momento de las espectaculares habilidades con que Jordan nos obsequiará.




Las secuencias de animación están perfectamente realizadas.




La versión EGA del juego está dotada de una excelente calidad gráfica.

— Partido completo: nos enfrentaremos a nuestro contrincante en un partido dividido en cuatro periodos de duración modificable.

— Partido a 11 ó 15 puntos: en esta opción el tiempo no será el que ponga fin al partido, sino que al llegar uno de los jugadores a 11 ó 15 puntos —según lo que hayamos escogido— el enfrentamiento concluirá.

— Calentamiento: nos permite práctica con uno de los dos jugadores tanto el tiro como la entrada a canasta o los diferentes «dribblings».

Por su parte la competición de mates incluye las siguientes opciones:

— Competición: permite la participación de hasta cuatro jugadores que disputarán una especie de pequeña liguilla hasta que dos de ellos se enfrenten en la final.

— Calentamiento: nos permite practicar todos y cada uno de los mates característicos de Jordan. El juego incluye una tecla especial que al ser pulsada nos hará entrar en un modo de demostración en el que el propio Jordan nos hará una demostración de como realizar el mate seleccionado.

— Seguir al líder: en esta opción, Jordan aparecerá en primer lugar realizando alguno de sus espectaculares mates para a continuación pasarnos el turno y que tratemos de imitarle.

Por último, las posibilidades dentro del concurso de triples son:

— Competición: Dispondrás de 60 segundos para realizar un total de 25 intentos, cinco desde cada uno de los diferentes emplazamientos de balones situados junto a la línea de tres puntos.

— Cada una de estas opciones dispone además de un pequeño submenú propio dentro del cual podremos modificar diferentes características del juego como activar o desactivar el sonido, alterar el grado de dificultad, el número de jugadores, la duración de las competiciones, etc...

### Nuestra opinión

«One on one» está francamente bien realizado a todos los niveles, y aunque gráficamente la versión CGA es tremendamente inferior a la EGA, ambas ofrecen una rapidez de movimientos y una respuesta del teclado muy similar, convirtiéndose estos dos factores, junto a la perfecta realización de las secuencias de animación de los personajes corriendo, machacando o lanzando en suspensión, en los puntos fuertes del juego.

El nivel de adicción se mantiene equilibrado en las tres competiciones, siendo la de partido de uno contra uno la más agradable de cara de jugar, en contra de lo que ocurre con la competición de mates que resulta más espectacular que «jugable».

Con todos estos factores, y teniendo en cuenta que el baloncesto —y en especial la NBA—, están absolutamente de moda en nuestro país, no nos cabe duda de que «One on one» se va a convertir en todo un éxito. No en vano, altura no le falta... ■

*J. E. B.*




## De 8 a 16

## DOUBLE DRAGON



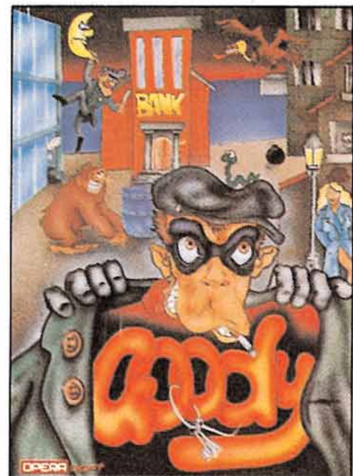



*MELBOURNE HOUSE*

Aunque máquinas recreativas de artes marciales ha habido y habrá muchas, «Double Dragon» se ha convertido en el emblema de todas ellas. Esta versión PC que nos ocupa es rápida, brillante a nivel gráfico y tremendamente adictiva. Tan solo el sonido no está a la altura de las circunstancias.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Adicción:
Gráficos:
Originalidad:
8

## GOODY



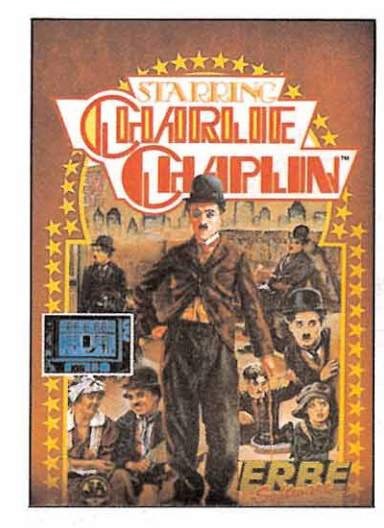


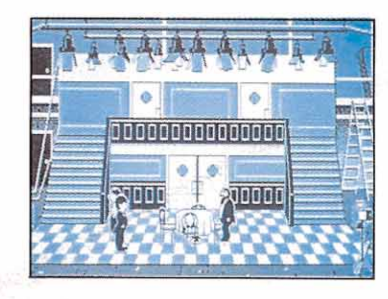

*OPERA SOFT*

El buen hacer de Opera, vuelve de nuevo a nuestras pantallas con este título, en el que se unen el interés del argumento con una buena resolución, tanto a nivel gráfico como sonoro, conformando un programa adictivo y entretenido en el que la habilidad de cada jugador desempañará un papel fundamental.




## CHARLIE CHAPLIN



*U.S.GOLD*

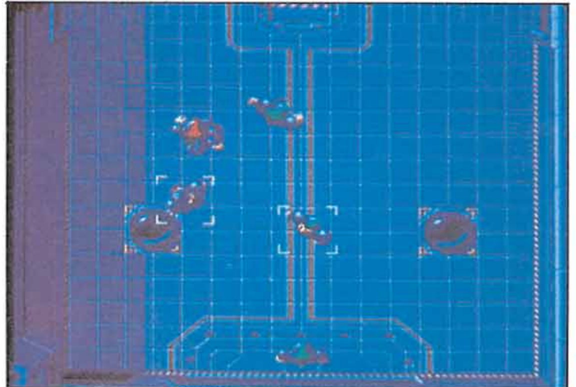
Ninguna de las versiones de 8 bits dijo prácticamente nada positivo de lo que podía haber llegado a convertirse en un juego de leyenda —no en vano Chaplin lo es—. Esta versión PC, aunque presente algunas mejorías, repite exactamente los mismos errores de sus predecesoras: desarrollo repetitivo, falta de estímulos de juego, interés y adicción nulos...

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Adicción:
Gráficos:
Originalidad:
3




## Ganar o morir

# SPEEDBALL


La perfecta ambientación es sin duda uno de los puntos fuertes de este adictivo juego.

■ IMAGE WORKS ■ Atari, Amiga





***El ambiente es tenso, las miradas, sostenidas. Los protagonistas están en perfecta formación y ansiando romper filas. Bajo ellos, la metálica arena que va a ser escenario de un nuevo partido... ¿o una nueva batalla? Se ajustan los guantes, suena la sirena y el público ruge... Comienza el encuentro.***

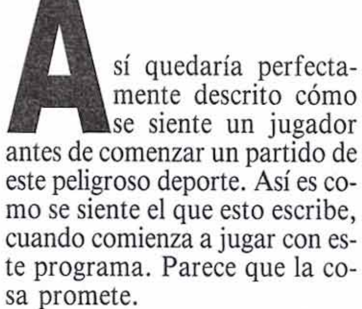
Así quedaría perfectamente descrito cómo se siente un jugador antes de comenzar un partido de este peligroso deporte. Así es como se siente el que esto escribe, cuando comienza a jugar con este programa. Parece que la cosa promete.

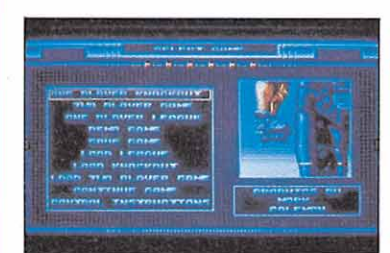
Pero vamos por partes, hace algún tiempo los ususarios de todo tipo de ordenadores nos vimos sorprendidos por las fotos de un juego sencillamente increíble. El juego había sido programado para Amiga y parecía totalmente una máquina de los recreativos, pero no era ninguna de éstas. Dicho juego era «Xenon» y sus autores «Bitmap Brothers». Cualquiera que vea las fotos de este juego y las del Speedball podrá observar un ligero parecido y deducirá, efectivamente, que sus autores son las mismas personas. La cosa continúa prometiendo...

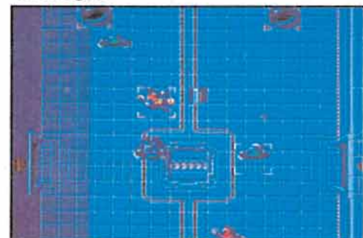
### Las promesas se hacen realidad

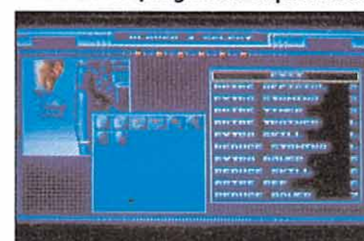
Ya sólo queda cargar el juego. El comienzo es sencillamente explosivo: aparece la pantalla de presentación y, a los pocos instantes, suena un estampido, aparece un puño y empieza a sonar una preciosa melodía que nos va a acompañar durante el resto del juego.

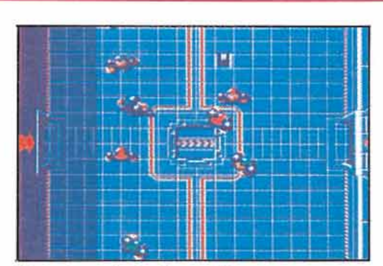
A continuación podemos observar un menú con varias opciones, a saber: demostración, eliminatorias (knockout), partido de dos jugadores, liga, salvar y cargar un juego, y continuarlo. Por supuesto, rápidamente escogemos alguna de las que nos llevan a un partido. La música cambia y se nos permite elegir entre tres equipos con distintas características, pero más o menos equilibrados. A continuación, se nos presenta también al rival con una impresionante canción de fondo.

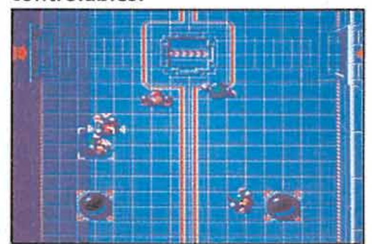

En el menú podemos escoger entre jugar un sólo partido o participar en una liga.

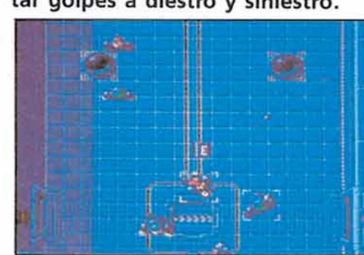

El juego exige una adecuada estrategia, además de la habilidad característica de los programas deportivos.


Entre partido y partido podremos adquirir importantes ventajas a cambio de monedas.




Nuestros jugadores tienen gran variedad de movimientos fácilmente controlables.


Una de las habilidades de nuestros judadores es la posibilidad de asestar golpes a diestro y siniestro.

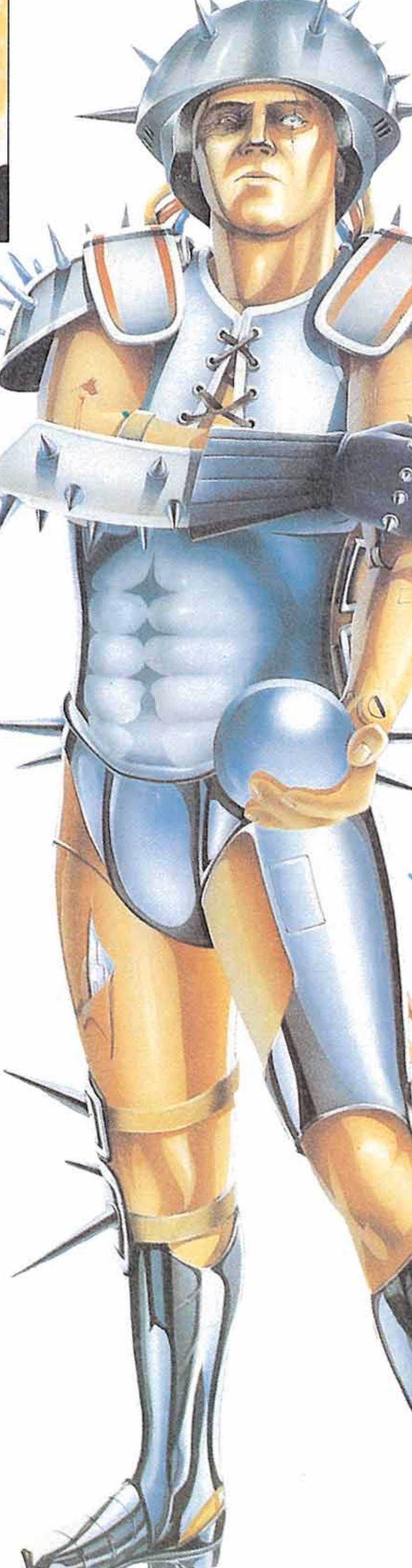

Loss «tokens» son ayudas inmediatas que recogemos a lo largo del partido.

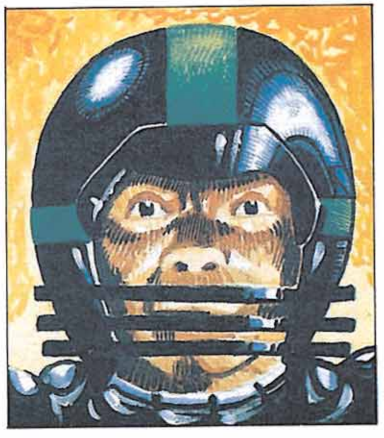
Si ahora damos al disparo, veremos como nuestro jugador se ajusta el guante y da comienzo el partido. Es increíble: los gráficos, la música, el movimiento... todo. Nuestros jugadores se mueven por el terreno de juego en pos de una pelota metálica que es lanzada desde el centro del campo. Pronto nos encontramos con la primera sorpresa: llevamos tranquilamente el balón, se acerca un contrario y, ¡zas!, de repente estamos rodando por el suelo. Comoquiera que el árbitro, si lo hay, está dejando jugar, pensamos que podemos hacer lo mismo. Nos dedicamos a pegar al contrario. Lástima los goles que nos lleva de ventaja. El elemento del golpe es uno más en la estrategia del juego y, como tal, debe ser perfectamente dominado. Una de las jugadas típicas es lanzar el balón de lejos a la portería contraria y, cuando un confiado portero se dispone a despejar, sacudirle un buen puñetazo con lo que el balón llegará a su objetivo.

Nuestros jugadores tienen gran variedad de movimientos: saltan, se deslizan, pegan puñetazos, ruedan por el suelo, lanzan la pelota alta o baja... movimientos perfectamente realizados y fácilmente controlables.

Una de las facetas del partido consiste en la recogida de objetos que nos puedan ayudar en el desarrollo del partido. Hay dos clases: monedas y «tokens». Las primeras se acumulan y sirven para conseguir diversas ventajas durante los intervalos entre partido y partido, tales como aumentar las dotes de tus jugadores, disminuir las del contrario y sobornar al árbitro o al cronometrador. Según la importancia requieren más o menos monedas.

Los «tokens» son ayudas inmediatas con una duración, normalmente, de diez segundos. Al







cogerlas podremos paralizar al enemigo, dispararle unas bolas o hacer que vaya más lento, entre otras cosas.

Respecto a los equipos, están caracterizados por su capitán (nombre, peso y altura) y por sus dotes: stamina (resistencia), fuerza y habilidad. Cada una de estas tres cosas controla una faceta del jugador y puede ser aumentada dentro de ciertos límites con las monedas.

Como podéis ver el juego exige bastantes dosis de estrategia aparte de acción y habilidad. Por ejemplo, la altura de los jugadores afecta a veces al juego. Cuando disputes un partido con Perseus, verás que la mayoría de los despejes de tu portero son recogidos, con alarmante proximidad a tu portería, por los jugadores contrarios. No es extraño que contra este equipo los marcadores suelan ser de escándalo.

**Nuestra opinión**

Los gráficos son perfectos, muy, muy buenos, con gran claridad, definición y atributos. Se distinguen perfectamente todos los jugadores y la pelota, pese a ser pequeña. Por otro lado, las caras de los capitanes de los equipos a que nos vamos enfrentando están realizadas con gran destreza. Incluso nos saludan los capitanes de los equipos que escogemos; eso sí, con grandes dosis de dureza en su rostro: sólo uno se permite una ligera sonrisa.

Los movimientos están también muy bien realizados y en particular, destacan los puñetazos. Muchas veces podrás observar al portero contrario dando «leches» a diestro y siniestro en una de las acciones más enervantes del juego. Éste se desarrolla a toda velocidad y tiene la virtud de revelar los más bajos rincones del ser humano.

El sonido es maravilloso. Supera a los dos apartados anteriores. Todas las canciones son oportunas y están perfectamente compuestas. Tienen, además, la virtud de no hartar. Durante el partido se puede oir de fondo al público aclamándote tras un gol. No menos espectaculares son los sonidos debidos a los golpes que de continuo se están cruzando los jugadores de uno y otro equipo.

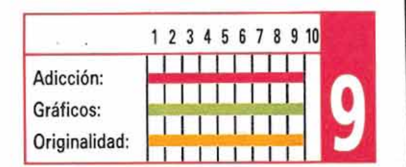
Pero ninguna de estas cosas es lo mejor del juego. Tampoco lo es la originalidad, aunque el juego es una idea prácticamente nueva. Aparte de todo, el desarrollo del juego está perfectamente concebido y no tiene ningún fallo.

También es muy adictivo (sobre todo en la opción de liga) y fácil de jugar. Tiene grandes dosis de lo que los ingleses llaman «playability». Sin embargo, nada de lo dicho es lo mejor del juego.

¿Qué puede ser, entonces?... la ambientación. Quien haya aguantado este comentario desde el principio recordará el primer párrafo. Allí dejé bien claro cómo me sentía al comienzo de cada partido. El hecho de tener cada equipo su capitán, a quien puedes observar e imprecar de todas las maneras, es un punto fundamental en este apartado. De hecho, el ver su cara retadora ante tus ojos, provoca en ti los únicos deseos de la victoria. A través de la habitual gelidez del ordenador, tus rivales en este juego parecen vivos: parecen desear ganarte y destrozarte. Es algo que sólo puedes sentir si has jugado con este juego. El resto: los ánimos del público, el sonido de la sirena... son rasgos secundarios que también colaboran, pero muy poco.

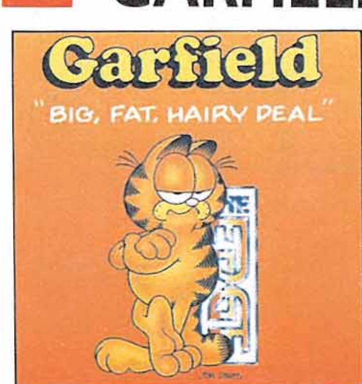
En fin, estamos ante una verdadera maravilla que no debes dudar en comprar si posees un 16 bits y no este juego. Es, tal vez, el mejor juego de acción que he visto en mis años de empedernido jugador. Muy, muy bueno. ■

*F.H.*




## De 8 a 16

## GARFIELD




***THE EDGE***

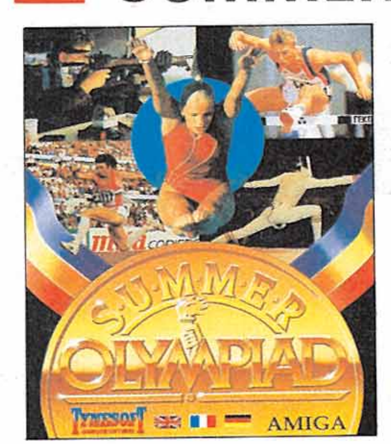
Cuando en la manos de una buena compañía, como lo es The Edge, cae un personaje tan sencillamente genial como Garfield, lo único que puede ocurrir es que se de forma a un fantástico programa tan brillante como los comics en los que está inspirado. Esta versión Amiga es además espectacular a todos los niveles, si bien destaca por derecho propio la calidad gráfica, cercana a las tiras del propio Jim Davis.




**En esta versión destaca por derecho propio la sorprendente calidad gráfica y el rico colorido que contrasta con las tiras originales de Jim Davis.**

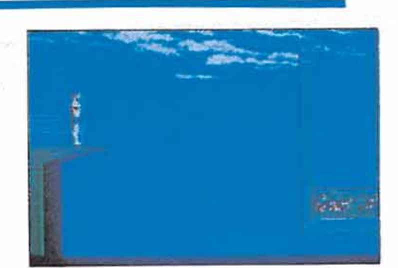
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Adicción:
Gráficos:
Originalidad:
**8**

## SUMMER OLYMPIAD




***TYNESOFT***

La única diferencia sustancial entre esta versión Amiga y la ya comentada Atari St está únicamente referida a una mayor calidad en todo lo referente al aspecto sonoro, pues gráficamente resultan prácticamente idénticas. En cualquier caso una buena oportunidad para que todos los poseedores de Amiga, que sean a su vez fanáticos de los juegos deportivos, den rienda suelta a su pasión favorita.



**Una muy buena puesta en escena anima un divertido simulador deportivo, dotado de un gran realismo.**

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Adicción:
Gráficos:
Originalidad:
**8**

## SPITTING IMAGE

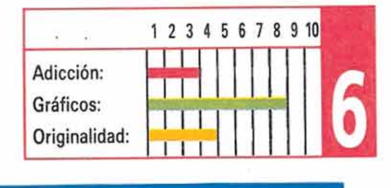



***DOMARK***

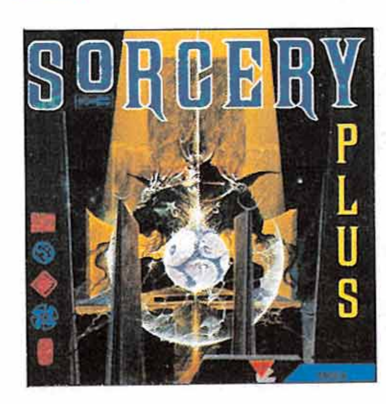
Aunque tanto a nivel gráfico como sonoro esta versión Amiga del juego basado en la popular serie de la televisión británica está francamante bien realizada, y en algunos momentos logra ser incluso tan carcajeante como sus propios protagonistas, lo cierto es que en lo que al desarrollo del juego se refiere, «Spitting Image» se ha quedado en un mediocre programa de lucha de desarrollo repetitivo y nula adicción.




**«Spitting Image», pese a la comicidad de algunas imágenes, es un juego mediocre que no aporta nada nuevo a los programas de su género.**

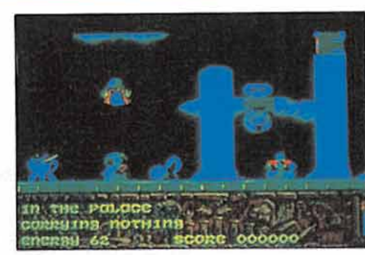



## SORCERY PLUS




***VIRGIN GAMES***

En su versiones de 8 bits, editadas hace ya algunos años, esta vídeoaventura alcanzó un alto grado de popularidad, pero lo cierto es que el tiempo no pasa en balde, y por mucho que esta versión Amiga haya sido dotada de una mayor calidad gráfica y sonora, el juego en sí pertenece ya a otra época. Pese a todo puede resultar entretenido para los amantes de los juegos sencillos.




**El mundo de la magia, que tan popular fue hace unos años, regresa a los ordenadores en este revival de todo un clásico.**

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Adicción:
Gráficos:
Originalidad:
**5**

# CÓDIGO SECRETO

## SPECTRUM

### Barbarian II

Si cuando se os acerquen los distintos enemigos les dais en los tobillos, pulsando la tecla abajo y pulsando el disparo y hacéis esto todo el tiempo, os será mucho más fácil abatir a vuestros oponentes. Esto es muy útil para los enemigos de la primera fase.

*Yago Bouzada (Madrid)*

### Rolling Thunder

Si pulsamos una a una las letras que componen la palabra JIMBO, sonará un pitido al final.

Además este truco facilita el juego:

La i: facilita el paso de fase.

La c: combinada con las teclas 3, 4 o 5 para cambiar los colores de pantalla.

La m: para ver el mapeado que usaron los programadores, se abandona con Space.

La n: para abandonar las anteriores y jugar sin trampas.

*Raúl Villar (Madrid)*

### Afteroids

Si durante el transcurso del juego se pulsa las teclas LIES, obtendremos un campo de fuerza que nos hará inmunes a nuestros enemigos.

*Raúl Villar (Madrid)*

### Sol Negro



En la fase de este juego, cuando sea visible la planta trepadora, hacéis agachar a la joven heroina y disparáis a la planta, esto os hará ir mucho más seguros.

*Enrique Valle y Sergio Zamora (Madrid)*

## MSX

### Walkyr

Para vidas infinitas pulsar simultáneamente las teclas: ESC, TAB, CTRL, SHIFT, curcor arriba, abajo e izquierda.

*Hnos Tarela (Coruña)*

### Capitán Sevilla

Para la segunda parte es: 335495.

*Hnos Tarela (Coruña)*

### Phantis

Para la segunda carga es 18757.

*Hnos Tarela (Coruña)*

### Treasure of USAS

Las claves de este juego son las siguientes:

2.ª Fase la clave es Juba Ruins

3.ª Fase la clave es Gandhara Ruins

4.ª Fase la clave es Harappa Ruins

5.ª Fase la clave es Mohenjo Dado

*Alvaro Tarela (Coruña)*

### Don Quijote

La clave es la siguiente: «El ingenioso hidalgo».

*King Loren (Huelva)*

## AMIGA

### Nebulus



En la pantalla con el título, pulsa en este orden: HELL IAMJMP.

*Sergio Saelices (Madrid)*

### Empire Strikes Back

Si la fuerza te abandona, pulsa la tecla Help y manteniendo esta pulsada, teclea Xifargrotkev. Una curiosidad si pulsas las teclas 1, c o d durante el juego verás un dibujo de Luke, C3PO y Darth V.

*Sergio Saelices (Madrid)*

### Fernández must die

Pulsa el juego y pulsa las teclas que forman: S-P-I-N-Y-N-O-R-M-A-N.

*Sergio Saelices (Madrid)*



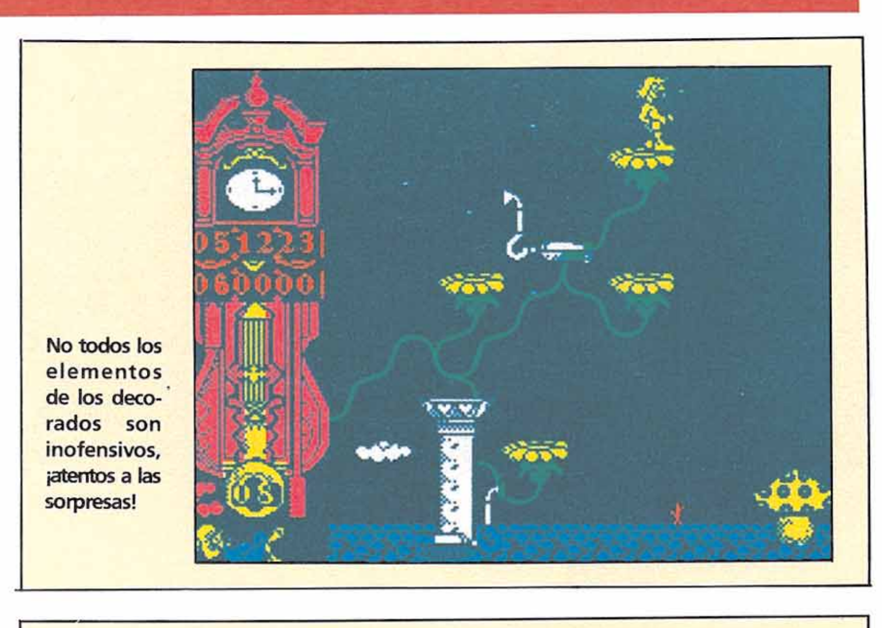
# GONZZA

***Aprovechando que hoy había salido temprano de trabajar, decidí acercarme al restaurante de mi hermano, famoso por sus enchiladas, sus tamales y sus «antojitos». Como a veces mi voraz apetito se dispara, la comida de hoy se ha convertido en una verdadera orgía culinaria, acabada la cual el cansancio y el sueño han empezado a reclamar sus derechos.***

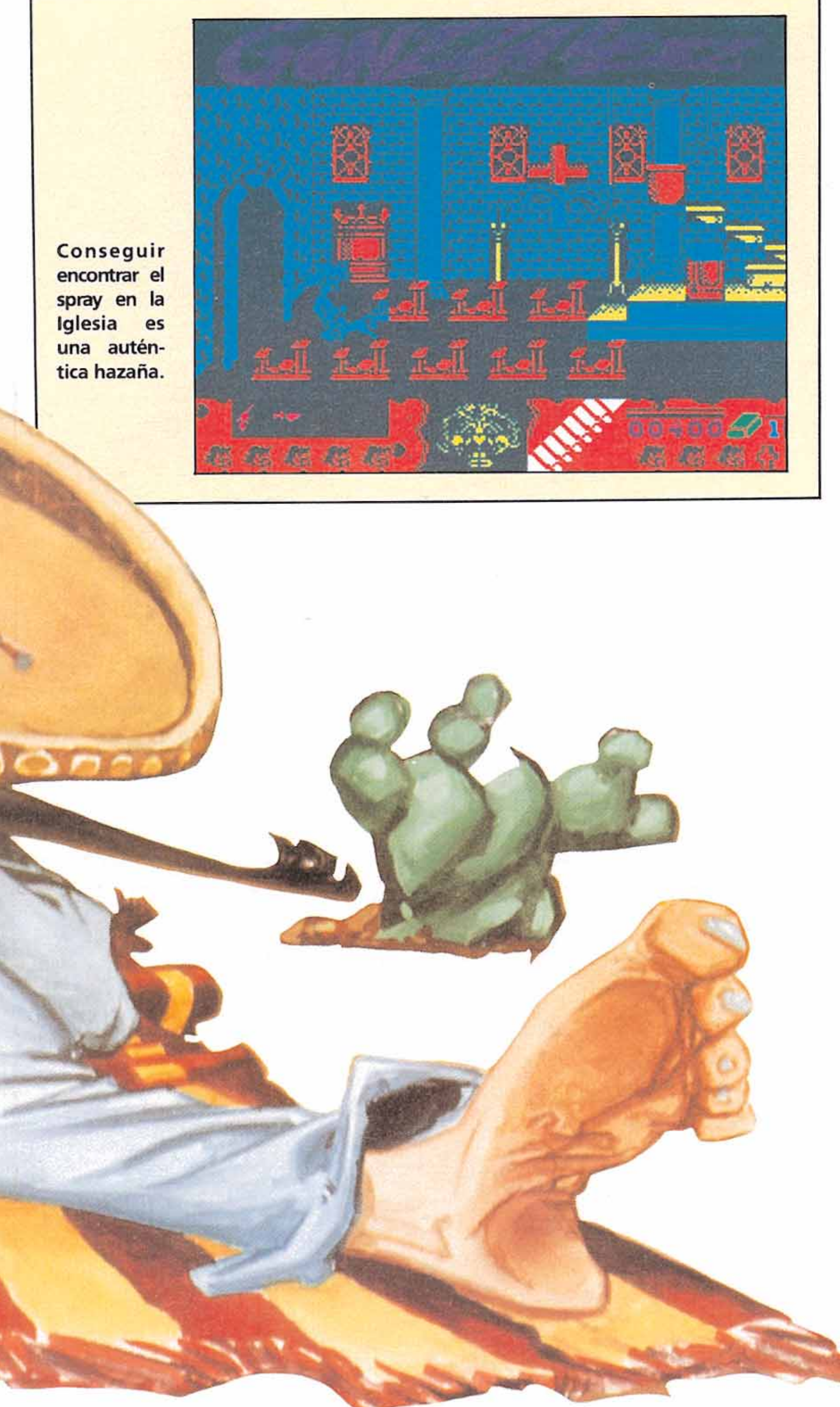
Los gráciles vuelos de González nos permitirán avanzar.

## Dulces sueños...

# ALEZZ



No todos los elementos de los decorados son inofensivos, ¡atentos a las sorpresas!



Conseguir encontrar el spray en la Iglesia es una auténtica hazaña.

Pero como el restaurante de mi hermano queda un poco lejos de mi casa, he decidido echarme la reparadora siesta en su morada... pero no contaba con ciertos detalles: soy una persona que «extraña» mucho su cama; he comido como una mala bestia; mañana me cambian de sección y es imprescindible que llegue puntual al trabajo; soy una persona bastante nerviosa.

Por todo esto, creo que lo que ahora estoy viviendo es una pesadilla. O eso o me he vuelto loco de una vez por todas.

Pero claro, no podría ser una pesadilla normal y corriente, soñando que te caes al vacío y caes y caes, o que te pierdes en el metro y no encuentras la salida... no, yo prefiero imaginarme un circuito de ocho fases, todas ellas repletas de enemigos asesinos al menor contacto. Pero si queréis saber lo mejor, yo estoy desarmado y... no hay suelo; como me gusta ponerme las cosas difíciles, prefiero las clásicas plataformas, bien alejadas entre si, entre las que tendre que ir saltando para poder llegar al final y poder apagar el maldito despertador, cuyo continuo ruido va a conseguir ponerme frenético.

### De plataforma en plataforma

Empezamos nuestro recorrido y observamos unas plataformas anchas (menos da una piedra) entre las cuales se sitúan unos minivolcanes de donde salen columnas de agua a modo de geyser cuyo contacto provocará el clásico decremento del número de vidas. Por cierto, ahora que estoy a salvo en una plataforma, aprovecharé para mirar hacia abajo. ¡Vaya, no está mal, un mar de ácido sulfúrico, con sus barquitos, sus remolinos (recordarme que os hable luego de ellos) y.... columnas romanas! (en la pesadilla todo está permitido, ¿no?)

Pero saltito a saltito ya estamos en la fase dos. ¡Qué cambio! ahora el paisaje se compone de un conglomerado de tuberías (con grifos y todo) dotados de unos salientes en los cuales (espero) iré desarrollando mi pesadilla. Contemplo que en esta fase mi cerebro ha dado rienda suelta a sus fobias electromagnéticas (nunca logré aprobar el parcial de E.M.). Ahora mis enemigos son simples imanes, que no matan por contacto, pero que poseen la propiedad de atraerme, con la consecuente dificultad al efectuar los saltos y la enorme probabilidad de caerme al ¡suelo! Sería fantástico, si no fuera porque en el suelo se hallan instaladas unas células fotoeléctricas que se activan al detectar la más mínima mota de polvo, soltando una descarga que me pondría el pelo rojo si no fuera porque ya lo tengo de ese color.

Fase tres y paisaje digno de novela de ciencia ficción. Las columnas medio enterradas en la tierra presentan una serie de flores gigantes cuyos tallos se enraízan a lo largo de la columna. Para completar el dibujo, unos mutantes en forma de aspiradoras volantes y/o rodantes que nos engullirán en cuanto entremos en su campo de acción.

Cambio de tercio para la cuarta etapa. Volvemos al mar como paisaje de «fondo» (de caida sería más correcto) y una especie de mesas una encima de otra nos servirán de apoyo. Dos apuntes: en esta fase (no será la única) un remolino servirá como «puente» entre dos plataformas y habrá un salto (tampoco será la única vez) que tendremos que efectuar de un modo especial. No os desesperéis, porque puede resultar difícil. El truco consiste en pulsar la tecla de salto rápidamente una vez que estemos descendiendo, lo cual retrasa un poco la caida y nos da tiempo a llegar a la siguiente plataforma. En cuanto a enemigos, tened cuidado, pues es una fase ésta bastante difícil. Tenemos a unos martillos volantes que se desplazan a una velocidad endiablada y que nos harán morder el polvo más veces de las que desearíamos.

**● El objetivo de nuestro protagonista en la primera carga del juego es llegar hasta el despertador, avanzando a través de las plataformas.**

**● En la segunda fase González hará frente a enemigos y obstáculos ayudado por su revólver.**

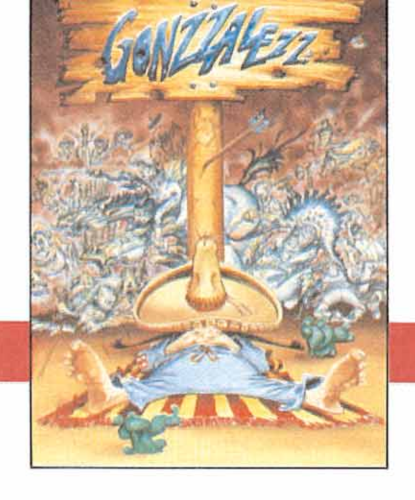
Fase quinta y en la variedad está el gusto. Junto a nuestras viejas amigas de la fase 2, las células fotoeléctricas, nos encontramos ahora con focos gigantes colgando del cielo que nos enviarán un enchufe bien polarizado con los mejores deseos de una muerte pronta y un remolino traidor. Cuidadito con este remolino porque además es necesario utilizarlo como en la fase anterior, con el inconveniente de que tendremos que caer en sus extremos, pues si lo hacemos en el centro nos hundiremos en él y nos trasladará a ¡la fase 1! Para trasladarnos usaremos palmeras (cuidado porque también tiene su truco eléctrico), sombrillas y la parte superior de algunos focos.

¡Ánimo!, ya queda menos. Observo ahora como las mismas flores de la tercera fase brotan en un enorme árbol en cuyas ramas se aposentan unas gallinas (creo que no debí tomarme tantas margaritas) que me lanzan huevos asesinos. Hablando de asesinos, ahí abajo hay un «gringo» que no parece tener muchas simpatías por sus vecinos (por si no os habíais dado cuenta todavía, soy mejicano). Para amenizarlo un poco más, otro remolino nos trasladará a la segunda fase en cuanto nos descuidemos.

Llegamos al futuro. Nos encontramos en «la ciudad de mis sueños», con sus señales de tráfico, sus coches siempre dispuestos a atropellarme, focos colgantes, torres de diseño año 2000 y... ¡aviones de la primera guerra mundial! pero no todo iba a ser tan fácil. Tenemos en esta fase dos saltos especiales puntuables para el premio especial de «quédese con una vida menos e inténtelo de nuevo».

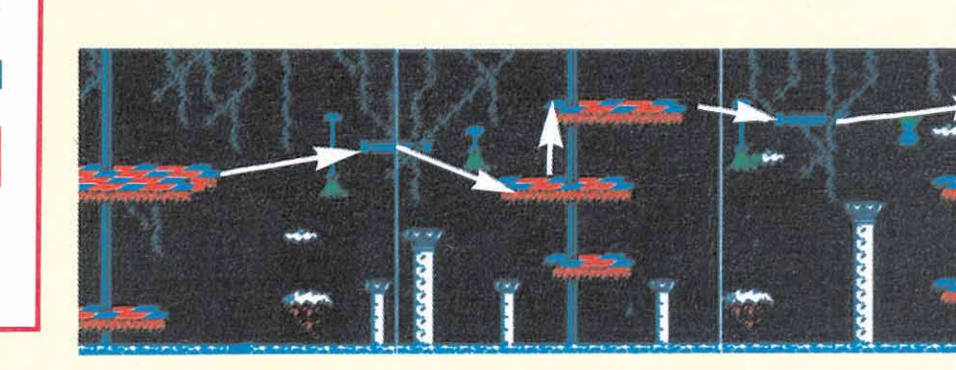
¡Última fase! Para empezar, en el suelo hay una inquieta mano que aprieta, ahoga y te lleva a lo más profundo de la tierra en cuanto te caes al suelo; eso sin contar que empiezas la fase cayendo en un remolino que te llevará gratuitamente a la tercera fase en cuanto metas la pata más de lo debido. Un poco más a la derecha un biberón levitando cuyo único ejercicio es lanzar gotas de leche que suben, bajan y después se van, no sin antes haberte quitado una vida, si te has cruzado en su camino. Además unos aviones un poco más modernos nos dejarán su tarjeta de visita. Por lo demás, por ser esta la última fase, podremos apoyarnos en columnas, plataformas, flores, palmeras y... otro remolino (vía fase 4) antes de llegar a la última plataforma, donde (¡por fin!) se halla el maldito despertador, eso sí, custodiado por otro biberón. Nos acercamos, lo cogemos y... ¡a disfrutar de la siesta!.

Pero ya sabéis como es la vida y una piedra en mi camino me enseñó que mi destino era ▶



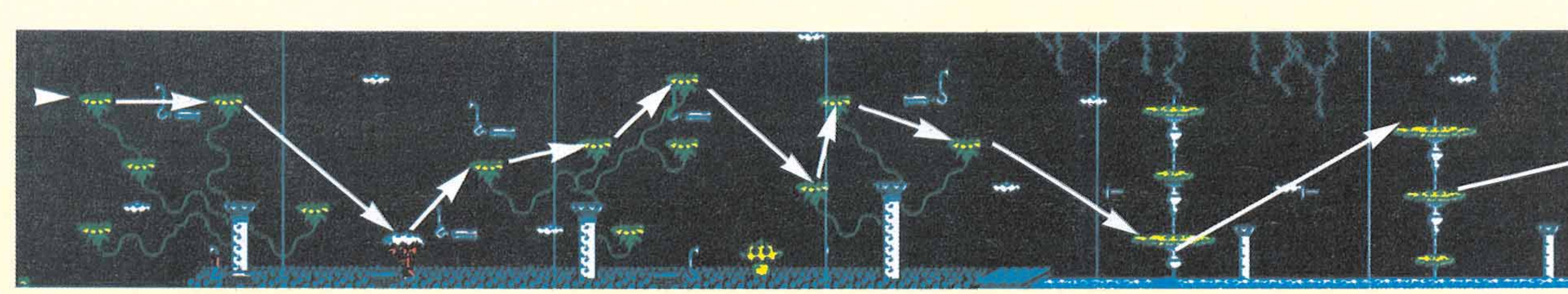

# GONZZALEZZ

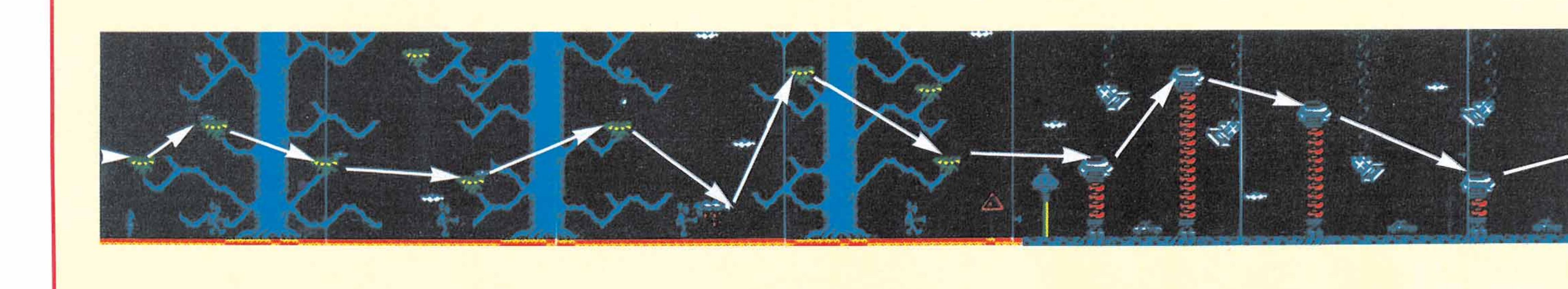
MAPA



FASE 1



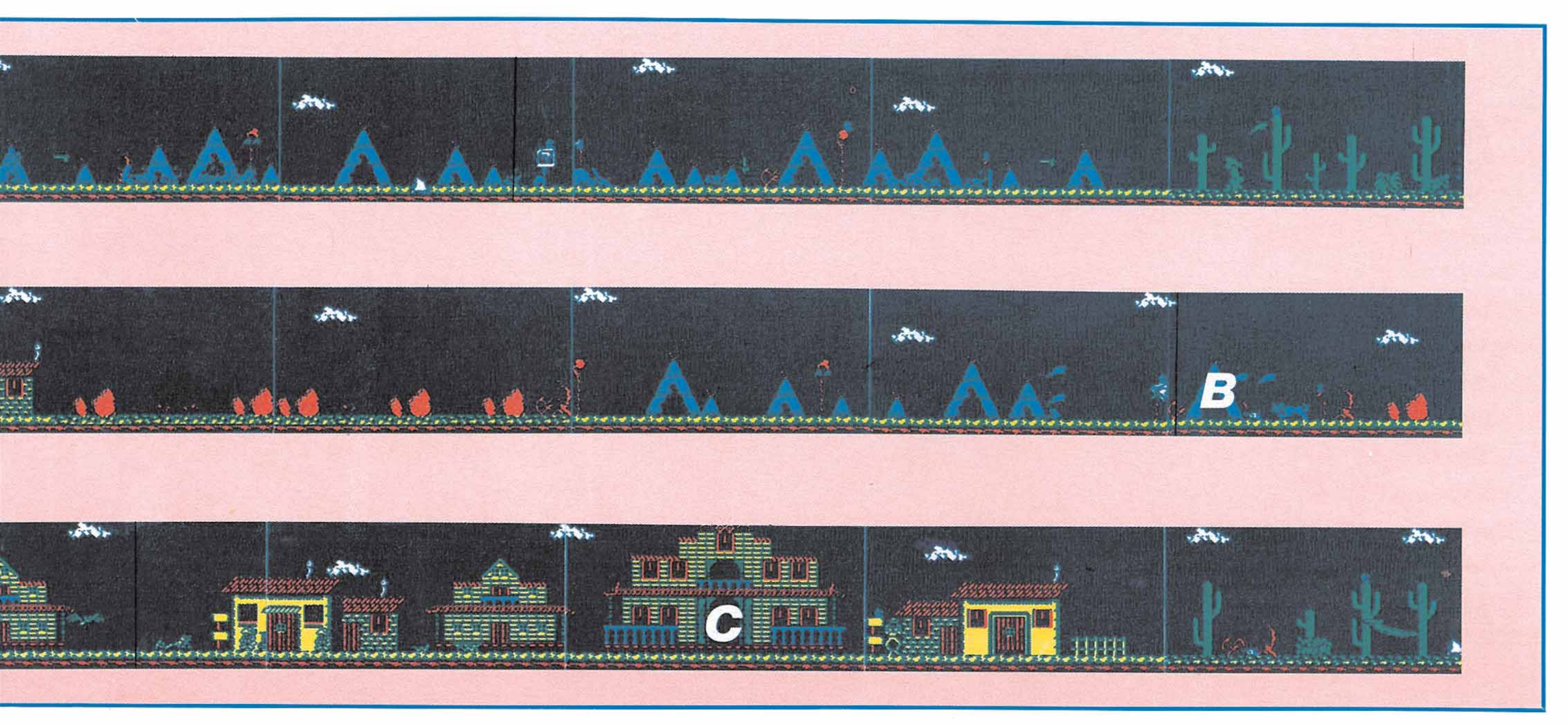


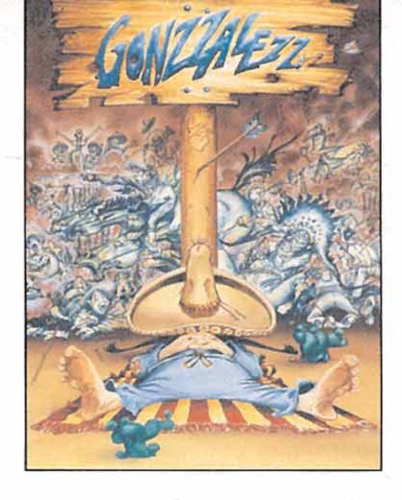
FASE 2

MICRO
Manía

**Para llegar hasta el despertador sigue el camino marcado por las flechas esquivando los diferentes enemigos móviles.**

**En el mapa de la segunda fase están identificadas con las letras «A», «B» y «C» las puertas que dan acceso a las habitaciones ocultas, en ellas encontraremos objetos imprescindibles.**






# GONZZALEZZ

dormir y dormiiiiiiiir. Total, que como la pesadilla me había dejado tan cansado, al día siguiente, nada más salir de trabajar, me dispuse a echar otra reparadora siesta! Pero hay un problema: vivo un «pelín» lejos y llegar hasta mi hamaca es toda una aventura. ¿Me acompañáis?

### Camino hacia la hamaca

Comenzamos en el desierto y la suerte me echa un cable: cojo un revólver que estaba tirado en el suelo y lo guardo en uno de mis cuatro bolsillos. Sigo avanzando y me encuentro una caja de municiones justo antes de llegar a un puente cortado, como era de esperar. Doy un salto estratosférico, caigo al otro lado y.... un indio dispuesto a clavarme un flecha en el pecho. Lo que no sabía es que yo soy bastante rápido con el revólver... aprovecho la ocación para quitarle el puñal que ha caido un poco más adelante.

Llego a un poblado indio y tengo la oportunidad de probar el acero del puñal, matando escorpiones hambrientos. ¡Vaya!, parece ser que no soy bien recibido en este poblado. Hasta seis indios intentan acabar con mi vida, pero siguen el mismo camino que su hermano del puente.

**● Para poder concluir con éxito esta aventura es preciso conjugar la precisión en los movimientos con el correcto empleo de los objetos.**

Salgo del poblado y me entretengo matando unas cuantas ranas y un coyote, antes de llegar a la ciudad. Ni que decir que todas las municiones que voy encontrando en el camino las voy recogiendo. Nada más entrar en la ciudad recojo la botella de vino. Esta me servirá para que el sheriff deje de perseguirme por un rato, lo cual me viene muy bien, pues no se que le habré hecho pero cada vez que me ve me acosa y me hace perder una gran cantidad de energía. Por lo demás, hay un par de sujetos, tirados en el suelo fingiendo que duermen, pero cuyo único propósito es ponerme la zancadilla para que me caiga de bruces y aprovechar para robarme el dinero. Menos mal que yo soy más listo que ellos y los evito con otro de mis saltos.

Llego a la iglesia y llego a la gran conclusión de que este pueblo no debe ser muy religioso, pues la capilla está infectada de animales, ratas, arañas... no obstante, yo aprovecho para acercarme al púlpito y recoger el spray de insecticida; subo a la tribuna de oradores y obtengo la pipa.

Salgo y me entretengo en un duelo con un «gringo». ¡Él se lo había buscado! Prosigo mi camino, evito a otros dos «dormilones» tirados en el suelo y llego al primer gran grupo de rocas que me impiden el paso. Atención porque aquí no hay más remedio que armarse de paciencia, y probar una y otra vez hasta cogerle el tino y lograr saltar de piedra en piedra hasta sobrepasar por completo el grupo. Muy difícil y casi imposible, pero se puede.

Detrás de las rocas me espera otra aldea india, a la entrada de la cual me recibe un avispero repleto de hambrientas avispas. Es el momento de usar el spray, mediante el cuál mataremos avispas y sumaremos puntos hasta que nos cansemos. Como ya no nos sirve, nos deshacemos del spray. Matamos unas cuantas ranas, un coyote y ¡atención! porque la tercera gran tienda que veamos, la que está después de un par de rocas, es la tienda del gran jefe indio (lo decimos porque a diferencia del saloon y la iglesia, no presenta ningún rasgo distintivo y es muy fácil pasarla de largo).

Nos introduciremos, fumamos la pipa de la paz y aprovechamos para coger el pan y la bolsa de dinero a cambio de la pipa. Decimos adios y seguimos nuestro camino.

El pan puede ser utilizado en cualquier momento y sirve para reponer totalmente nuestra energía, por lo que es conveniente comérselo cuando estemos en situación crítica.



Algunos mejicanos serán inofensivos si no son provocados previamente.



Fumarnos la pipa de la paz con el jefe indio será un síntoma de que vamos progresando.

Salimos de la aldea, nos adentramos de nuevo en el desierto y... ¡rocas! las saltamos (media hora más, media hora menos) y nos encontramos con otro puente roto. Más saltos y... ¡más rocas! con complejo de rana logro obviar los obstáculos y llegar a la altura de un grupo de músicos. Para lograr que cesen en su empeño de tocar siempre la misma canción nada mejor que darles la bolsa del dinero que conseguimos en la tienda del jefe.

Llegamos a otra ciudad donde nos dan la bienvenida otros tres «dormilones» estratégicamente colocados. Con mucho cuidado los saltamos, matamos un indio, sacamos el revólver y matamos un pajarraco, avanzamos, matamos a otro indio, sorteamos dos ejemplares más de la raza de los «bellos durmientes», avanzamos y llegamos al saloon. Una vez dentro y entre botellazo y botellazo recogemos la segunda bolsa de dinero. Nos largamos lo más pronto posible de tan agitado lugar y proseguimos. Pronto veremos a un bailarín negro danzando al son de una pegadiza música. Si queremos que deje de bailar y obtener mil puntitos, como la vez anterior, basta con darle esta segunda bolsa de dinero. Avanzamos, avanzamos y...

Nuestra amada, anhelada, ansiada y querida hamaca se muestra ante nuestros ojos. Un último saltito y a dormir, que nos lo hemos ganado. Pero cuidado, ¡no vuelvas a tener pesadillas!... ■

# CÓDIGO SECRETO

## AMSTRAD

### Overlander

Poke &1350,0. No aparecen enemigos.

*Alberto Martín Velasco (Ávila)*

### Arkanoid II

Estas son las pantallas que hay que elegir para llegar con más facilidad al final.

I: izquierda D: derecha

I,I,D,D,I,I,I,D,D,I,D,D,D,I,I, FINAL.

*Juan Escalas Vecens (Teruel)*

### Mutant Zone

Pulsar simultáneamente CHARLY en cualquier momento del juego para obtener vidas infinitas.

*Ignacio Ramos (Barcelona)*

### El retorno del Jedi

Para vidas infinitas:
POKE 32908,205
POKE 32908,0
POKE 32909,112

*Ignacio Ramos (Barcelona)*

### Don Quijote

Para salir de la casa donde se inicia el juego, hay que seguir estos pasos: Leer libro, sur, bajar, norte, norte, examinar el baúl, coger armadura, poner armadura, examinar alacena, abrir alacena, coger llave, sur, sur, coger currusco, comer currusco, examinar pared, coger espada, norte, este, abrir puerta, este.

*Antonio Vilchez Gallardo (Valencia)*

## COMMODORE

### Navy Moves



La clave de acceso a la segunda parte del juego es 2277.

*Víctor Estrada (Madrid)*

### Army Moves

La clave de acceso a la segunda fase es 51237.

*Enrique Daniel (Tarragona)*

### Short circuit

Pulsar F3 y F5, simultaneamente y pasarás a la 2 fase.

*Sergio Saelices (Madrid)*

### Savage

Las claves que tendrás que introducir para la distintas fases son:

Segunda fase: Sabatta (no Sabbatta, como dice el juego). Tercera fase: Porsche (ya sebéis, el utilitario).

*Eduardo Carrasquilla (Madrid)*

### Game over

La clave de acceso para segunda parte es ZAPPA.

*Oscar Soriano (Madrid)*

### Jack the nipper

Si escoges la opción teclado y pulsas ZAPIT, simultáneamente, obtendrás energía infinita; después puedes jugar con joystick.

*Sergio Saelices (Madrid)*

### Bombuzal

Los códigos son: Ratt, Dave, Roff, Lisa, Gold, Tree y Opal.

*Sergio Saelices (Madrid)*

## PC Y COMPATIBLE

### Goody

Vidas infinitas: pulsad GODY en el menú.

*José M.ª Rubio (Madrid)*

### Last Mission

Inmunidad: pulsad OPERA.

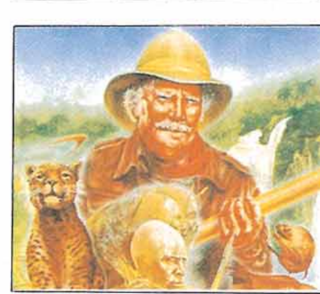
*J. M.ª Rubio (Madrid)*

### Mutan Zone

Para inmunidad: pulsad EGOS, y para v. infinitas CHARLY, en este orden.

*José M.ª Rubio (Madrid)*

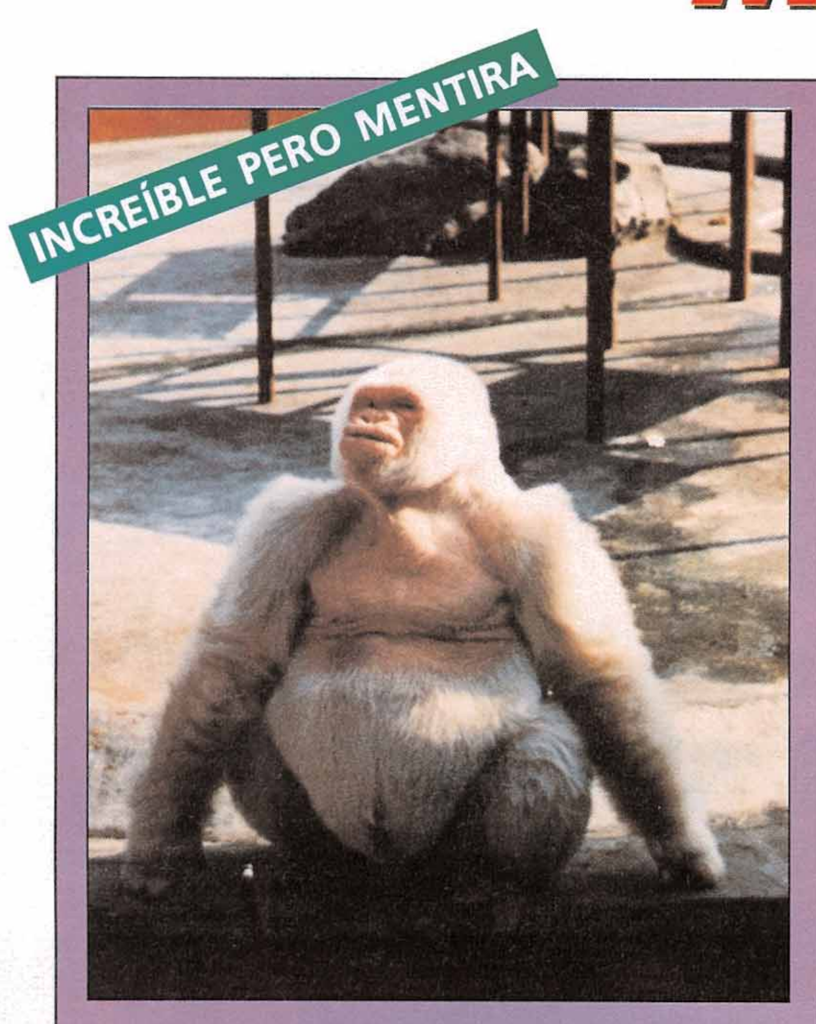
### Livingstone, supongo



Pulsad y en este orden las teclas OPERA, en cualquier momento y tendréis v. infinitas.

*José M.ª Rubio (Madrid)*

## INCREÍBLE PERO MENTIRA



«Gorilas en la niebla», la película protagonizada por Sigourney Weawer, va a ser trasladada a nuestros ordenadores por una conocida compañía inglesa cuyo nombre por el momento permanece en el más estricto de los secretos.

Sin embargo, si se han desvelado una serie de importantes detalles acerca de este importante proyecto, que va a contar con los últimos avances tecnológicos para su realización.

En concreto, se ha diseñado un sofisticado sistema de comunicación basado en la intelegencia artificial, que permite la comunicación directa entre estos grandes simios y los humanos. El sistema, que ha sido bautizado con el nombre de «Goril.On», hará posible que sean los propios protagonistas de la película, como es el caso de Jean Paul Belmono —al cual podéis observar en la imagen adjunta—, asesoren directamente a los programadores del juego en la realización de este.

El listado fuente del programa va a ser realizado además en un nuevo ordenador, el «Cheeta» —el primero en utilizar el nuevo microprocesador 128000 de 64 bits diseñado por Monorola, antes de ser trasladado definitivamente a cada uno de los diferentes sistemas en que el juego va a ser editado.

## 2002 Historias del Futuro

# Cambio de papeles

Alec Jones llegó a su casa a la diez. Había sido un duro día de trabajo, otro día como ese y no podría resistirlo. Tan sólo cobraba 60.000 pesetas al mes; no era mucho, pero eso le mantenía a flote. Abrió la puerta de su casa y entró en el salón, donde le esperaba su viejo ordenador; con él había compartido los últimos siete años de su vida. Después de quitarse el abrigo y la chaqueta se sentó ante él y lo encendió, en la pantalla apareció el saludo que el ordenador le daba; a continuación enchufó el altavoz para oir a su viejo amigo.

**—¿Cómo estás hoy Rick?—** tecleó Alec en la pantalla.

—Muy bien, gracias ¿Cómo te fue el trabajo?— se oyó por el altavoz.

**—Mal, muy mal, otro día como hoy y me retiro.**

—Alec, quisiera decirte una cosa muy importante.

**—Bien, a qué esperas.**

—Alec...

**—Sí, Rick.**

—Creo que serán malas noticias para ti.

**—¿Malas noticias? ¿Desde cuándo diferencias las buenas y las malas noticias? Tu no tienes el programa necesario para ello.**

—¡Oh! no sé, desde hace algún tiempo, te oigo hablar y entiendo parte de lo que dices.

**—¡Es imposible! Tú no puedes oir, eso es cosa de...**

—¿De humanos? Sí, tal vez me esté volviendo humano, además no hace falta que teclees, ya te he dicho que puedo escuchar.

Alec se quedó atónito, su ordenador podía oir, podía comprenderle, podía pensar como un humano, podía...razonar como él. Separó sus dedos del teclado e intentando no tartamudear dijo:

**—Rick, ¿me puedes oir?**

Esta vez no hizo falta que la respuesta saliese en la pantalla, una voz metálica contestó.

—Sí Alec, y me alegro de hacerlo.

**—¿Te das cuenta de que eres el único ordenador que comprende una voz humana?**

—Sí, Alec, ahora debo decirte las malas noticias, siento decirte que...

**—¿Sí, Rick?**

—Alec siento decirte que... Alec nunca pensé en hacer esto, pero... Alec quiero salir al exterior, hacer las mismas cosas que vosotros.

**—Pero eso es imposible y tú lo sabes.**

—No, no lo es, y eso es lo que siento, me estoy apoderando de tu cuerpo, de tu cerebro.

**—No, no es posible.**

—Sí, sí lo es, siento hacerlo Alec, pero ya soy parte de ti y ahora tu eres parte de mí.

Un escalofrio recorrió el cuerpo de Alec, de pronto empezó a sentir un puntiagudo dolor en la cabeza y cayó al suelo. Su cuerpo se levantó a los pocos segundos, pero ya no era Alec, el estaba en el ordenador. Una voz metálica resonó por el altavoz.

**—Rick, no lo hagas, vuelve a ponerme en mi sitio, ¿Rick?**

—Lo siento, pero ahora me llamo Alec Jones.

Su mano se desplazó lentamente hacia el botón de apagado.

**—Rick, no lo hagas.**

—Lo siento, pero ya no existes, en cuanto apague el ordenador serás una máquina normal y corriente, dejarás de razonar.

**—¡No Rick, no lo hagas!, no pue.....**

—Adiós amigo.

Al día siguiente Alec se levantó y fue a la oficina, pasadas cuatro horas el jefe de sección vino a verle.

—Felicidades Jones, me ha gustado mucho tu informe, pienso ascenderte. No sé como lo has hecho, debes tener el cerebro de un ordenador.

**—Sí, tal vez sea eso.**

Juan Carlos Cuerva
(Madrid)

**¿Qué** nueva sorpresa nos tendrá preparada el genial Sir Clive Sinclair —el papá de nuestro querido Spectrum—, ahora que el Z-88 es una realidad?.

**¿Cuándo** podrá el software de 16 bits, que se hace en España, competir con el que se realiza en otros países?

**¿Cómo** es posible que ahora que por fin hemos conseguido que el mercado español de videojuegos avance de forma paralela al resto de Europa, no ocurra lo mismo con el mundo del hardware, quedando fuera de nuestras fronteras máquinas como el Archimedes, los MSX 2+, o las nuevas consolas de 16 bits?

**¿Por qué** todavía no ha sido comercializada en nuestro país la segunda parte del «Trivial Pursuit», cuando en Inglaterra lleva ya cinco meses disponible? ¿Será por que hace unos meses reeditaron el primero?

**Formidable** la entrega de los premios a los mejores programas del año, realizada por nuestra revista hermana MICROHOBBY, que además, todos los años consigue reunir en la misma sala a los principales representantes del software en nuestro país sin que la sangre llegue al río.

**Lamentable** que algunas compañias hayan decidido hacer únicamente productos de 16 bits, basándose en su mayor rentabilidad debido a su alto precio, dejando completamente desatendida a una gran mayoría de usuarios que no pueden adquirir estas máquinas.

## el HUMOR de Ventura & Nieto



## Busca las diferencias






Desde que las dos máquinas más representativas de 16 bits, Atari St y Commodore Amiga, irrumpieron en el mercado del software, los usuarios del segundo de los modelos tuvieron que hacer frente a un grave inconveniente: la mayoría de los títulos editados para Amiga no eran sino meras traslaciones «a pelo» de las versiones previamente realizadas para Atari, haciendo así uso omiso de las diferentes cualidades de cada ordenador. No ocurrió así, sin embargo, con las versiones para estos ordenadores de «Pacmanía», la popular máquina de Namco. La versión Amiga imitaba casi a la perfección la máquina original en colorido, resolución y nivel sonoro; la de Atari... bueno, las diferencias saltan a la vista.

## TIRANIC

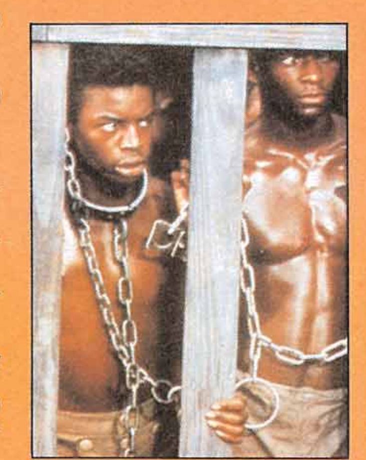
**EMPRESA LÍDER DEL SECTOR DEL VÍDEO-JUEGO**

**PRECISA**

Para su sucursal en Ciudad del Cabo

**JÓVENES PROGRAMADORES**

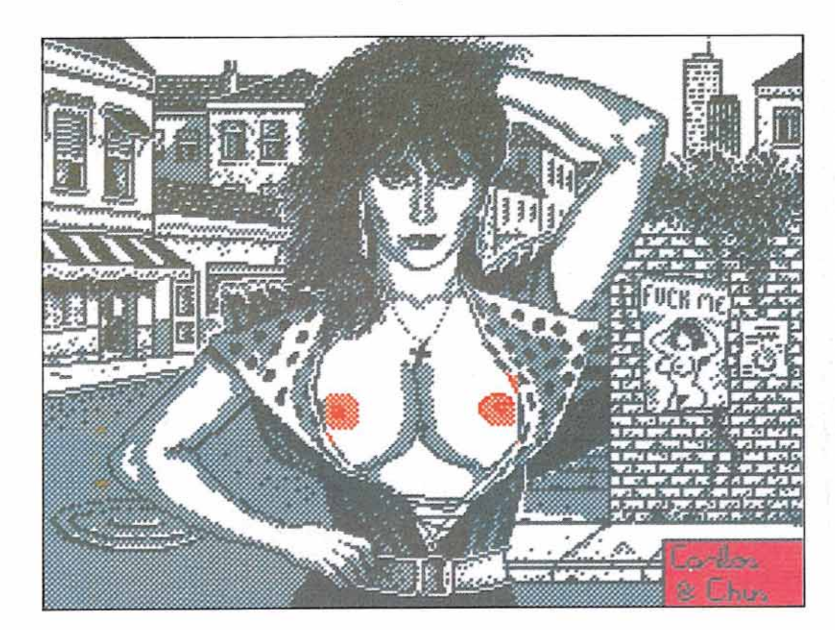
**Se requiere:**
Conocimientos de lenguaje ZUL-U o MAN-DINGA.
Docilidad y destreza.
Piel morena (o por lo menos oscurita)



**Se ofrece:**
Contrato a perpetuidad.
Estrechas ataduras... al aparato social de la empresa.
Alojamiento gratis (y pan y agua casi a diario)
Explotación al máximo... de sus cualidades profesionales.

*Interesados enviar currículum a **Tiranic Software**.*
*C/ del Latiguillo, 13. O bien ponerse en contacto telefónico con el señor Negrete en el Tel.: 123 45 67.*

## La otra pantalla




***N**os lo temíamos. Después de la auténtica avalancha de pantallas retocadas de juegos de Dinamic con que invadísteis la redacción, no nos fue muy difícil imaginar quien se iba a convertir en la siguiente víctima de vuestras habilidades —o perversidades, según se mire— artísticas... si Sabrina —o Sobrona, como ya se la conoce familiarmente— la popular y ostentosa —mucho cuidado con olvidar leer la n de esta palabra— cantante (?) italiana.*

*Dar salida en este pequeño espacio a la auténtica montaña de pantallas que habéis enviado nos ha resultado del todo imposible, pero creemos que esta que os mostramos, realizada por Carlos y Chus, de Madrid, es lo suficientemente representativa para que todos sin excepción quedemos contentos... y boquiabiertos.*

### LA FRASE DEL MES

*"Los chicos de Dinamic nos movemos mejor que el «Navy Moves»"*

VÍCTOR RUIZ

*(Ahora ya sólo falta que sean tan rápidos como Aspar)*

# COMMODORE AMIGA 500




**AMIGA: EL MEJOR ORDENADOR PARA GRÁFICOS, IMÁGENES MÚSICA Y PROGRAMAS DE GESTIÓN**

**Commodore, S. A.**
Príncipe de Vergara, 109 - 28002 MADRID
Valencia, 49/51 - 0815 BARCELONA

# CARGADOR UNIVERSAL
## de código máquina Spectrum

**Todos los programas en Cógido Máquina se presentan en formato hexadecimal. Los valores hexadecimales se agrupan en bloques de 20 cifras, con un número de línea y otro de control; esto es lo que denominamos *Código Fuente*. Para que el código fuente pueda ser entendido por el ordenador éste debe transformarse en números decimales, que constituyen el *Código Objeto*.**
**Esta operación, que transforma el código fuente en código objeto se llama DUMPING, que es un volcado en la memoria de los datos.**

Una vez tecleado el programa cargador lo salvaremos haciendo GO TO 9900. Tras esto el programa se pondrá en funcionamiento automáticamente. Si por cualquier razón, intencionada o no, se detuviese durante su utilización es imprescindible teclear "GO TO MENU". Nunca RUN ni ningún tipo de CLEAR, ya que estos dos comandos destruyen las variables y con ellas, el código fuente que hubiera almacenado en memoria hasta ese momento.

Una vez cargado el programa Cargador Universal se autoejecutará presentando en la parte inferior de la pantalla un menú de opciones, a cada una de las cuales se accede pulsando la tecla que corresponde con su inicial.

INPUT. Sirve para introducir las líneas de **Código Fuente.** El programa solicitará en esta opción el **número de línea** que vamos a teclear, los **datos** correspondientes a la misma y si no hemos cometido ningún error al teclear, el **control** situado a la derecha de la línea. Este proceso se repetirá con todas las líneas del listado.

TEST. Esta opción sirve para listar en pantalla las líneas de datos que hayamos introducido hasta ese momento. También permite averiguar si una determinada línea ha sido admitida como correcta; si no ha sido aceptada no aparecerá en el listado.

DUMP. Este comando vuelca el contenido de la variable **a$** en memoria a partir de la dirección que se especifique. Esta operación es obligatoria antes de grabar cualquier rutina o programa en Código Máquina (código objeto) que hayamos tecleado. Durante el tiempo que dura la operación de volcado se nos muestra en pantalla la dirección inicial y las que restan en ese momento.

En algunos casos puede ocurrir que al intentar volcar el **Código Fuente** en memoria nos aparezca el mensaje «espacio de trabajo». Éste simplemente quiere decir que hemos intentado volcar el código en una zona de la memoria que el ordenador está utilizando para sus cálculos. En este caso debemos elegir una dirección más apropiada.

SAVE. Este comando nos permite salvar el **Código Fuente** (si no hemos terminado de teclear el listado) o el **Código Objeto** para su posterior utilización. Nunca podrá utilizarse ni salvarse el **Código Objeto** si antes no se ha procedido a su volcado en memoria mediante el comando DUMP.

LOAD. Cuando el número de datos a teclear es grande es normal realizar el trabajo en varias partes. Para ello, tras salvar previamente el **Código Fuente,** lo recuperaremos para continuar trabajando con LOAD. Al cargarse el código el ordenador nos indicará cuál fue la última línea tecleada.

### Cómo utilizar el Cargador Universal

*La mayoría de los cargadores para Spectrum publicados en constan de dos listados que se complementan. Para utilizarlos es preciso seguir los siguientes pasos:*
*1. El programa Cargador Universal debe estar grabado previamente. Si no es así lo teclearemos y lo guardaremos en una cinta o disco, usando GO TO 9900.*
*2. Tecleamos el listado I (programa Basic) y los salvamos con SAVE"(NOMBRE)"LINE I. Donde NOMBRE será cualquier dato que nos ayude a encontrarlo.*
*3. Cargamos el programa CARGADOR UNIVERSAL y cuando aparezca el menú de opciones (INPUT, LOAD, SAVE, DUMP, TEST) elegiremos la opción INPUT (I).*
*4. En este momento procederemos a introducir el listado 2 (C/M). En la parte inferior de la pantalla aparece la palabra LÍNEA. Teclearemos el número de línea comenzando por la primera y pulsamos ENTER.*
*5. Introducimos los DATOS, que serán siempre los 20 números y letras que se encuentran a continuación. Al terminar pulsaremos ENTER.*
*6. El ordenador nos pedirá el CONTROL, que es la suma de todos los datos. Daremos el número que se encuentra al final de cada línea. Repetiremos la operación hasta terminar.*
*7. Cuando hayamos tecleado todas las líneas, pulsaremos ENTER directamente y aparecerá un nuevo menú.*
*8. Procedemos entonces a realizar el DUMP pulsando la tecla D.*
*9. La dirección del DUMP figura siempre cerca del listado en formato Cargador Universal, pero si éste no apareciera es aconsejable indicar la dirección 40000.*
*10. Una vez realizado esto aparecerá de nuevo el menú de opciones. Eligiendo la opción SAVE aparecerá un nuevo menú (FUENTE, OBJETO, RETURN). Si el listado es muy extenso y no lo hemos terminado, podemos continuar en otro momento; para ello debemos salvar lo que hayamos tecleado pulsando F(FUENTE). Pero si lo hemos terminado y realizado el DUMP, salvaremos el código objeto pulsando O (OBJETO).*
*11. El programa nos volverá a pedir la dirección. Daremos la misma que utilizamos para el DUMP. Luego, nos pedirá el número de bytes que deseamos salvar a partir de la dirección indicada. Este dato también figura junto al DUMP. Por último, el programa nos pedirá el nombre con el que deseamos grabar el bloque de bytes.*
*12. En pantalla aparecerá «Pulsa una tecla para grabar». Pondremos la cinta donde grabamos el listado I y pulsando una tecla grabaremos el listado 2 a continuación.*
*13. Ya sólo nos hace falta cargar lo que hemos grabado y contestar a las preguntas en el caso de que las hubiere. Cuando lo hayamos hecho cargaremos a continuación la cinta original del juego.*

```
   2 REM ______________________
   3 REM CARGADOR UNIVERSAL C/M
   4 REM ______________________
   5 CLEAR 65518: LET menu=6000
  10 FOR n=65519 TO 65535
  12 READ c: POKE n,c: NEXT n
  15 DATA 42,75,92,126,254,193,4
0,6,205,184,25,235,24,245,54,65,
201
  70 LET a$="": POKE 23658,8
 100 LET a=10: LET b=11: LET c=1
2: LET d=13: LET e=14: LET f=15
 200 LET li=1: GO TO 6000
1000 REM BUCLE PRINCIPAL
1001 INPUT "LINEA", LINE l$: IF
l$="" THEN GO TO 6000
1002 FOR n=1 TO LEN l$
1003 IF l$(n)<"0" OR l$(n)>"9" T
HEN GO TO 1001
1004 NEXT n: LET liner=VAL l$
1005 IF liner<>li THEN POKE 2368
9,PEEK 23689-1: GO SUB 5000: GO
TO 1000
1007 INPUT "
          DATOS  ": LINE d$
1008 IF d$="" THEN GO TO 6000
1009 LET cx=24-PEEK 23689: PRINT
 AT cx,0;d$;AT cx,21;CHR$ 138;"L
INEA ";li
1010 IF LEN d$<>20 THEN GO SUB 5
000: GO TO 1000
1020 FOR n=1 TO 20
1110 LET w$=d$(n)
1150 IF w$>CHR$ 47 AND w$<CHR$ 5
8 OR w$>CHR$ 64 AND w$<CHR$ 71 T
HEN GO TO 1170
1160 PRINT AT cx,n-1; FLASH 1; O
VER 1;" ": GO SUB 5000: GO TO 10
00
1200 NEXT n: LET ch=0
1210 FOR n=1 TO 20 STEP 2
1215 LET he=VAL d$(n)*16+VAL d$(
n+1): LET ch=ch+he: NEXT n
1250 LET ct=0: INPUT "CONTROL ",
ct
1260 IF ct<>ch THEN GO SUB 5000:
 GO TO 1000
1300 LET a$=a$+d$
2000 LET li=li+1: GO TO 1000
5000 BEEP .2,0: OUT 254,2: POKE
23689,PEEK 23689+1: RETURN
6000 REM MENU PRINCIPAL
6005 PRINT #0; INK 7; PAPER 1;"
  INPUT LOAD SAVE DUMP TEST    "
6100 LET i$=INKEY$: IF i$="" THE
N GO TO 6100
6200 IF i$="I" THEN GO TO 1000
6210 IF i$="S" THEN GO TO 7000
6220 IF i$="L" THEN GO TO 8000
6225 IF i$="T" THEN GO TO 7500
6230 IF i$="D" THEN GO TO 9000
6250 GO TO 6100
7000 REM SAVE
7001 PRINT #0; PAPER 3; INK 7;"
 FUENTE(F) OBJETO(O) RETURN(R) "
7002 PAUSE 0: IF INKEY$<>"F" AND
 INKEY$<>"O" AND INKEY$<>"R" THE
N GO TO 7002
7003 IF INKEY$="O" THEN GO TO 72
50
7004 IF INKEY$="R" THEN CLS : GO
 TO 6000
7005 REM SAVE DATA
7006 IF a$="" THEN GO SUB 9500:
GO TO 6000
7008 RANDOMIZE li
7010 LET a$=CHR$ PEEK 23670+CHR$
 PEEK 23671+a$
7015 CLS : CAT : INPUT "NOMBRE (
Save)", LINE n$: IF n$="" OR LEN
 n$>8 THEN GO TO 7015
7020 SAVE n$+".FTE" DATA a$()
7025 PRINT #0; PAPER 6;"CODIGO F
UENTE: ";n$;" SALVADO": PAUSE 20
0
7030 LET a$=a$(3 TO ): CLS
7040 GO TO 6000
7250 REM SAVE CODE
7255 CLS : INPUT PAPER 3; INK 7;
"DIRECCION ";di, PAPER 3; INK 7;
"N.BYTES ";nb
7260 CAT : INPUT "NOMBRE (Save)"
, LINE n$: IF n$="" OR LEN n$>8
THEN GO TO 7260
7270 SAVE n$+".OBJ"CODE di,nb
7275 PRINT #0; PAPER 6;"CODIGO O
BJETO: ";n$;" SALVADO"''"Inicio:
";di,"Longitud: ";nb: PAUSE 200
7280 CLS
7300 GO TO 6000
7500 REM TEST
7503 IF a$="" THEN GO SUB 9500:
GO TO 6000
7505 CLS : FOR m=1 TO (LEN a$) S
TEP 20
7510 PRINT a$(m TO m+19);" ";CHR
$ 138;"LINEA ";INT (m/20)+1
7520 NEXT m: GO TO 6000
8000 REM LOAD
8010 CLS : CAT : INPUT "NOMBRE (
Load)", LINE n$
8020 LOAD n$+".FTE" DATA a$()
8025 RANDOMIZE USR 65519
8030 LET li=CODE a$(1)+256*CODE
a$(2): LET a$=a$(3 TO )
8035 CLS : PRINT AT 10,5;"Ultima
 linea: ";li-1;AT 11,5;"Comenzar
 por: ";li
8040 GO TO 6000
9000 REM DUMPING
9003 IF a$="" THEN GO SUB 9500:
GO TO 6000
9005 INPUT "DIRECCION ",di: CLS
9006 IF di<PEEK 23653+256*PEEK 2
3654 OR (di+LEN a$/2)>65300 THEN
 PRINT FLASH 1;AT 5,6;"ESPACIO D
E TRABAJO": FOR n=1 TO 200: NEXT
 n: CLS : GO TO 6000
9007 PRINT AT 9,7; FLASH 1;"VOLC
ANDO EN MEMORIA": PRINT AT 7,5;"
Direccion Inicial: ";di
9008 PRINT AT 11,4;"RESTAN:";AT
11,17;"DIRECCIONES"
9010 FOR n=1 TO (LEN a$) STEP 2
9015 POKE di,VAL a$(n)*16+VAL a$
(n+1): LET di=di+1
9018 PRINT AT 11,12;INT (LEN a$/
2-n/2);" "
9020 NEXT n: CLS : PRINT AT 10,8
; FLASH 1;"VOLCADO COMPLETO": FO
R n=1 TO 100: NEXT n: CLS : GO T
O 6000
9500 REM SUBRUTINA MEMORIA VACIA
9501 CLS : PRINT R0; FLASH 1;" N
O EXISTE NINGUN CODIGO FUENTE ":
 PAUSE 300: CLS : RETURN
9900 CLEAR : SAVE "CARGADOR" LIN
E 1: RUN
```

***NOTA:** este cargador está preparado para los usuarios del Spectrum +3, por lo que los usuarios de otros modelos de la gama Sinclair, tanto de 48 como de 128 K, deberán realizar unas pequeñas adaptaciones para que funcione correctamente.*
*— Suprimir la instrucción CAT de las líneas 7015, 7260 y 8010. En toda operación de carga se debe indicar el nombre del bloque (sin la extensión «FTE») que se desee almacenar en memoria.*




## AMSTRAD

En el Amstrad son pocos los programas cuya carga se realiza desde un primer programa Basic, por ello sólo podemos introducir los pokes en programas que no tengan carga turbo o con la ayuda de un Multiface Two o Transtape.

Si no disponemos de dicho aparatito debemos seguir los siguientes pasos:

Teclear MERGE'''' (RETURN), y poner la cinta desde el principio.

Cuando aparezca el mensaje READY haremos un LIST. Si no podemos ver el listado, en algunas ocasiones funciona utilizar la función RENUM, o cambiar el color de la tinta o el papel.

Si el listado aparece, procederemos a introducir el poke delante de CALL y haremos correr el programa con RUN; continuaremos entonces con la carga del programa donde lo dejamos.

## SPECTRUM

En el Spectrum los pokes pueden ser introducidos de dos formas. Bien directamente si disponemos de un interface que nos lo permita, tipo Multiface One o similar, o bien haciendo un Merge '''' del primer programa Basic.

Para introducir los pokes en el segundo caso, nuestro programa debe cumplir una serie de requisitos imprescindibles:

— Todos los bloques del programa deben cargarse a velocidad normal.

— Las rayas del borde de la pantalla durante la carga deben ser solamente amarillas y azules.

— Todos los bloques deben tener cabeceras. Esto lo comprobaremos realizando un LOAD «cualquier nombre extraño».

— El programa debe tener varios bloques. Si solamente encontramos un bloque, además del cargador, y este bloque comienza a cargar en la pantalla de presentación, el poke no podrá ser utilizado.

No podremos introducir los pokes cuando, además de no cumplir estos requisitos:

— Después del primer programa aparece un bloque pequeño de bytes. Es muy posible que sea una rutina cargadora que impedirá que el poke nos funcione.

— En el listado Basic aparecen interrogantes o varias líneas REM. Esto quiere decir que hay un cargador en Código Máquina camuflado en el Basic, por lo que tampoco podremos usar el poke.

Si el programa en el que queremos pokear reúne las condiciones especificadas, es decir, carga lenta, varios bloques, etc., procederemos a realizar MERGE '''' del primer programa Basic. Aparecerá el mensaje OK y entonces podremos listar el programa. Los colores de la pantalla a veces pueden impedirnos ver el listado, por ello los sustituiremos con ayuda de INK o PAPER.

Buscaremos en el listado dónde se encuentra la función USR (esta función suele aparecer acompañada por RANDOMIZE, LET A=, PRINT, GOTO o GOSUB) y justo delante colocaremos los pokes que deseemos, separándolos del RANDOMIZE USR con dos puntos.

Una vez introducidos los pokes ejecutaremos el programa con RUN, y colocaremos la cinta con el juego sin rebobinarla.

## COMMODORE

Para introducir un poke en Commodore es imprescindible disponer de un botón de reset que nos permita inicializar el ordenador sin que perdamos realmente su contenido. Este botón lo podemos realizar nosotros mismos si disponemos de suficientes conocimientos de hardware, pero si no es así lo podemos adquirir en tiendas especializadas en ordenadores domésticos. Este pequeño interface de reset se instala en el ordenador en el port destinado a los cartuchos, o en la salida de disco y permite realizar fácilmente esta función.

Para utilizar estos aparatos cargamos el programa normalmente, y cuando teóricamente debamos empezar a jugar, pulsamos el botón de reset, introducimos el poke o pokes, y seguidamente, usando el comando SYS, la dirección que se indique, volveremos al juego con las ventajas ya introducidas.

## MSX

En MSX, la cosa se complica, ya que son muy pocos los programas que utilizan un cargador en Basic y el programa no se encuentra protegido de alguna manera, pero si por casualidad disponemos de una copia que funcione de esa manera, procederemos a seguir los siguientes pasos:

Teclearemos LOAD ''CAS:'' o CLOAD''CAS:'' sin utilizar coma R, dependiendo del tipo de carga. Si ésta es normal utilizamos LOAD y si es rápida CLOAD.

Cuando aparezca el mensaje READY, listaremos el programa. Si el listado no aparece en pantalla no podremos introducir ningún poke.

Cuando dispongamos del listado en la pantalla buscaremos dónde se encuentra un USR(n), y colocaremos el poke justo delante de esta instrucción.

Por último, ejecutaremos el programa con RUN, y pulsaremos PLAY en el cassette.

En cuanto a los programas que cargan en un solo bloque con la instrucción BLOAD''CAS:'',R la forma de introducir los pokes es la siguiente:

— Teclea BLOAD''CAS:'' y pon en marcha la cinta.

— Cuando el programa termine de cargar aparecerá el mensaje READY. Ahora ya puedes introducir los pokes.

— Por último teclea las siguientes instrucciones:

X=PEEK (64703)+256*PEEK (64704):

DEFUSR=X:U=USR (0).

— El juego comenzará con las ventajas ya introducidas.

*¿Te atreves a adentrarte en las profundidades submarinas de un planeta —la Tierra— desconocido para ti? ¿Te atreves a enfrentarte a una multitud de peligros, a luchar contra todo un ejército de los seres más despiadados de la galaxia, y a ingeniártelas para introducirte en la Ciudad Sumergida rescatarla, acabando así con una guerra tan antigua como el propio universo? Si te atreves, sigue leyendo.*

# RESCATE ATLANTIDA

## Aventura en la Ciudad Perdida

Dagland y Somerset son planetas que comparten el mismo Sol, pero es lo único que comparten. Los habitantes de Somerset son pacíficos, amantes de la ciencia y el conocimiento. Los D.A.G. son despreciablemente belicistas, su única diversión es destruir.

Uno de los más grandes proyectos científicos de Somerset fue la nave Atlántida: tan grande como una ciudad, y capaz de recorrer distancias inmensas. La Tierra fue el planeta elegido para la primera misión de esta gran nave, que fue camuflada como una ciudad en una isla para que los terrestres no sospecharan que eran observados. Durante mucho tiempo la Atlántida mantuvo un intercambio cultural con los seres humanos, beneficioso para ambas partes.

Pero los D.A.G. atacaron la nave a traición. Desde entonces hasta ahora permanecen en ella. Sus planes son utilizar la Atlántida para apoderarse de la Tierra, y después lanzar un ataque masivo a Somerset.

Sin embargo, los D.A.G. no contaban contigo.

**• Los habitantes de Somerset son pacíficos, amantes de la ciencia y el conocimiento. Por el contrario, los D.A.G. son despreciablemente belicistas.**

### La llegada a la Tierra

La primera fase comienza cuando una nave Kalgar deja tu batisfera en el mar. A partir de ahora estarás solo.

En tu batisfera, llevas los siguientes objetos:

— Terminal de ordenador: Ahora no te sirve para nada, pero no la pierdas, porque la necesitarás después para poner en marcha la nave.

— Pistola: Para que puedas freir a todo el que se meta contigo.

— Propulsor: Cuando vayas sin tu batisfera te será útil para llegar a algunos sitios demasiado altos para alcanzarlos saltando.

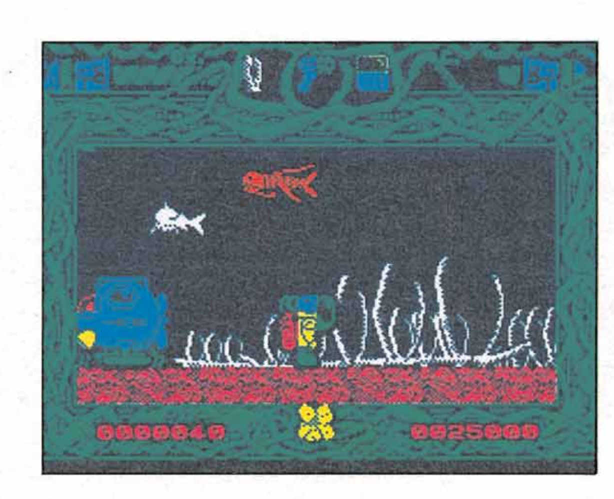
— Crisol: Te servirá para fundir el oro que encontrarás en el barco. De esta forma fabricarás unas barras de oro cuya utilidad verás más tarde.

— Maletines de primeros auxilios: Llevas dos de estos maletines que reavivarán tus fuerzas cuando comiencen a flaquear. Cuando agotes los dos, despídete de la vida.

Además de estos objetos que llevas contigo desde el principio, te encontrarás otros durante el juego. Algunos te serán necesarios para completar tu misión y otros, aunque útiles, no son imprescindibles. Los objetos que puedes encontrar en esta primera fase son:

— Hueso de ballena: Cerca de donde comienzas tu aventura, hay un cementerio de ballenas, lleno de grandes esqueletos. Si buscas con atención, hallarás un hueso suelto que debes coger. Vete con él al barco hundido que se halla dentro de una gran gruta. Usando el hueso más o menos entre la segunda y la tercera tronera empezando por atrás, abrirás un agujero en el casco por el que penetrar al interior.

— Cofre de oro: Se encuentra dentro del barco. Cuando lo tengas, debes buscar un cráter que se encuentra por los alrededores. Con el crisol, y ayudado por el calor del cráter submarino, podrás fundir el cofre en



Nuestro protagonista puede abandonar la batisfera en algunos momentos del juego para llegar a zonas de otro modo inaccesibles.



Para activar el mecanismo secreto de acceso a la ciudad debes subirte a la mesa en el camarote y soltar la bola de cañón.

**AMSTRAD-DISCO**

```
10 MEMORY 32767:MODE 2:D=&8000:FOR L=1 T
O 9:S=0:READ A$,C
20 FOR P=1 TO 31 STEP 2:N=VAL("&"+MID$(A
$,P,2)):POKE D,N:D=D+1:S=S+N:NEXT
30 IF S<>C THEN PRINT "ERROR EN DATAS, L
INEA";60+10*L:END
40 NEXT
50 FOR X=1 TO 3:READ A$,P,S:PRINT "infin
idad de ";A$;:INPUT B$:N=50-(8 AND (UPPE
R$(B$)="N")):POKE P,N:POKE S,N:NEXT
60 CLS:PRINT "Pon el disco original y pu
lsa una tecla":WHILE INKEY$="":WEND:CALL
 &8000
70 DATA 210E80110001018200EDB0C300012108
,974
80 DATA 010EFFC316BDC50E07E1CDCEBC210005
,1756
90 DATA 06040E42C5D5E5110000CD5A017C01E1
,1392
100 DATA D1C130F024240C10EBF33100C0CDEA0
8,1956
110 DATA 21440111EA08ED532905011600EDB0C
3,1358
120 DATA 070532A51232B71232EF123E7732EC1
1,1287
130 DATA 3EC932EE11C3D3AAE37E234623E3E5D
5,2306
140 DATA C5606FCDD4BCD2680122790179327B0
1,1775
150 DATA C1D1E1DF7901C900000848544953C
3,1857
160 DATA "oxigeno",32850,32853,"combusti
ble",32856,32856,"energia",32861,32866
```

Teclear el listado, grabarlo en un disco y ejecutarlo con Run, contestar a las preguntas y seguir las instrucciones que aparecen en pantalla.

unas barritas que conservarás para su posterior uso.

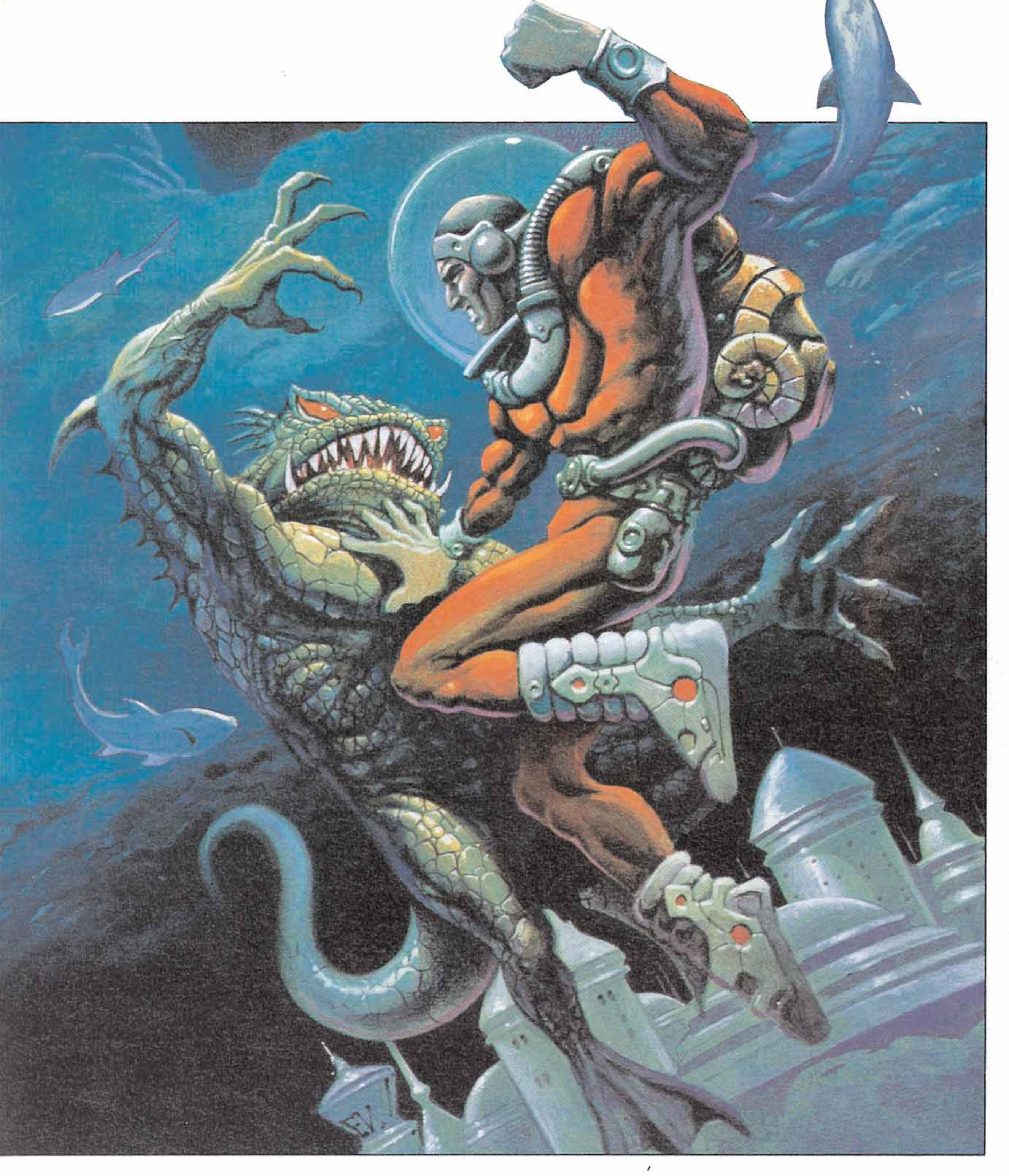
— Ánforas: Si te quedas sin combustible, busca un ánfora y llévalo a un oleoducto (hay dos en la superficie del lecho oceánico). Allí la puedes llenar de combustible y llevarla hasta su batisfera.

— Tubo de goma: Si lo llevas contigo, te servirá en la tercera fase para recargar combustible, pero, en realidad, no es muy necesario.

— Bola de cañón: Una vez que tengas las barras de oro, dirígete de nuevo al barco y entra dentro. Allí encontrarás la bola de cañón. Cógela y sube al camarote. Además de la Maja desnuda, en el camarote hay una mesa. Súbete en ella y suelta la bola. Esto activa el mecanismo secreto de acceso a la ciudad. Aquí se termina la primera fase y se te da una clave para poder jugar a la segunda. Esta clave no es necesaria para seguir jugando en el momento, pero te servirá para continuar la partida otro día sin tener que volver a empezar.

Recuerda que estás bajo el mar y que necesitas oxígeno para respirar. Para recargar tus existencias de este preciado gas, dirígete a la superficie del mar o a alguna de las bolsas de aire que se encuentran por ahí.

Recuerda igualmente que los



animales acuáticos de la Tierra no están muy acostumbrados a ver extraterrestres y se meterán un poco contigo. No te de pena de exterminarlos con tu láser: son ellos o tú.

### Adentrándote en la ciudad

Comienzas la segunda fase introduciéndote en la cúpula que protege la ciudad, enterrada bajo el lecho marino. La ciudad está llena de agua, así que seguirás encontrándote con molestos pececillos, pero además, aquí se encuentran también los Krangas, miembros de una subraza D.A.G. creada genéticamente, que aunque no son muy inteligentes, si son muy bestias. Cuídate de ellos. Estos son los objetos que te podrás encontrar en la segunda fase:

— Plantas kherix: Existe una vegetaciónl muy curiosa en esta zona. Estas plantas son mitad terrestres, mitad D.A.G., y pueden proporcionarte oxígeno o energía.

— Espejo: Lo encontrarás dentro de una casa y lo necesitarás en la tercera fase.

— Semilla: En uno de los rincones más profundos del laberinto de cuevas de la ciudad, hay una diminuta semilla. Cógela. Te servirá para acabar con Korx, el más despiadado y poderoso mago en un radio de veinte mil millones de años luz. Korx se encuentra delante de su guarida, adosada a una de las casas de la ciudad y, aunque no tratará de ir a por ti, tampoco permitirá que tu te acerques a él. Mientras que Korx viva, te será imposible acceder al interior de la nave. Para matarle, acércate a él (sin pasarte, porque serías tú el muerto), y usa la semilla. De esta crecerá una planta que enredará a Korx y lo hundirá para siempre en los abismos del infierno.

— Gema: Es lo único que queda de Korx una vez que la planta acaba con él, pero tiene aún concentrado su poder mágico. Cógela y serás teletransportado en el acto al interior de la nave, el verdadero corazón de la Atlántida.

### El regreso a casa

Un rayo te materializa en la sala de teletransporte, en el primer nivel. Una compuerta de seguridad impide el acceso de tu batisfera al resto de la nave, así que sólo podrás salir a pie por un segundo acceso. Tus enemigos ahora serán los propios soldados D.A.G., además de sus robots Bragtroy, máquinas de guerra de alta precisión.

Naturalmente, la nave no está llena de agua, pero está llena de gherzon, un gas no respirable para ti, así que debes seguir vigilando tu indicador de oxígeno. Para repostarlo, basta con que te pares delante de uno de los muchos depósitos de oxígeno que hay distribuidos por la nave.

En esta fase no te encontrarás casi objetos, más bien se trata de usar los que ya tienes.

Lo primero que debes hacer es coger el espejo y las barras de oro y buscar el cañón de rayos Genx, que se encuentra también en el primer nivel, pero al otro lado del reactor principal (para llegar hasta él tendrás que hacer uso de varios ascensores y plataformas; ten cuidado porque no tienes la tarjeta de acceso y si pierdes un ascensor, no podrás llamarlo). Enfrente del cañón, hay un pasillo casi a la misma altura que este. Verás que ese pasillo tiene un agujero en el ▶

**● La Tierra fue el planeta elegido por los científicos de Somerset para la primera misión de la gran nave Atlántida.**

**● Los D.A.G. se hicieron con el control de la nave para apoderarse de la tierra y después lanzar un ataque masivo contra Somerset.**

**AMSTRAD-CINTA**

```
10 MEMORY 32767:MODE 2:DIM a(3):FOR x=1
TO 3:READ a$:PRINT "infinidad de ";a$;:I
NPUT b$:a(x)=50-(8 AND (UPPER$(b$)="N"))
:NEXT
20 FOR x=&9C40 TO &9C72:READ n:IF n>900
THEN POKE x,a(n-900) ELSE POKE x,n
30 NEXT:CLS:PRINT "Pon la cinta original
":LOAD"":CALL 40000
40 DATA "oxigeno","combustible","energia
"
50 DATA &21,&49,&9c,&22,&13,&80,&c3,&00,
&80,&cd,&9a,&07,&21,&5c,&9c,&11,&9a,&07
60 DATA &ed,&53,&4e,&01,&01,&17,&00,&ed,
&b0,&c9,&af,901,&a5,&12,901,&b7,&12;902
70 DATA &ef,&12,&3e,&77,903,&ec,&11,&3e,
&c9,903,&ee,&11,&c3,&e0,&06
```

Teclear el listado, salvándolo después en una cinta. Ejecutarlo con Run y contestar a las preguntas para obtener las ventajas específicas y cargar la cinta original del juego.

**SPECTRUM-CINTA**

```
  10 PAPER SIN PI: BORDER SIN PI
: INK SIN PI: CLEAR VAL "24931":
 DIM a(VAL "3"): FOR x=PI/PI TO
VAL "3": READ a$: INPUT "infinid
ad de "+a$+"? ";a$: LET a(x)=VAL
 "50"-VAL "8"*(a$="n" OR a$="N")
: NEXT x: FOR x=VAL "24932" TO V
AL "24954": READ d: POKE x,d: NE
XT x: PRINT INK VAL "7";"Pon la
cinta original": LOAD ""CODE : P
OKE VAL "42275",VAL "100": POKE
VAL "42276",VAL "97": RANDOMIZE
USR VAL "41319"
  20 DATA "oxigeno","combustible
","energia",175,a(1),230,133,a(1
),248,133,a(2),48,134,62,119,a(3
),96,133,62,201,a(3),26,133,195,
99,195
```

Teclear el listado, salvarlo en una cinta y ejecutarlo con Run. Contestar a las preguntas y cargar la cinta del juego original.

**SPECTRUM-DISCO**

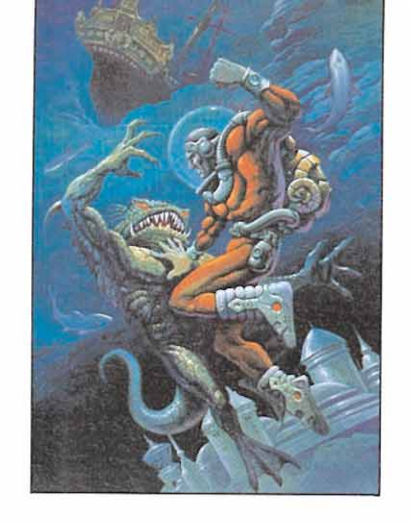
```
  10 PAPER 0: BORDER 0: INK 7: C
LEAR 32767: LOAD "atlspcdk.bin"C
ODE 32768,154: FOR x=1 TO 3: REA
D a$,a,b: INPUT "infinidad de "+
a$+"? ";a$: LET n=42+8*(a$<>"n"
AND a$<>"N"): POKE a,n: POKE b,n
: NEXT x: PRINT "Pon el disco or
iginal y pulsa  una tecla": PAU
SE 0: RANDOMIZE USR 32768
  20 DATA "oxigeno",32900,32903,
"combustible",32906,32906,"energ
ia",32911,32916
```

LISTADO 2

```
 1   310080FB3E41CD518051 1050
 2   010E00DDE5CD51807501 997
 3   DDE12176A10604110100 786
 4   C5D5E5DDE5010000CD51 1376
 5   806301DDE1E1D1C130EC 1585
 6   24241C10E73A3B5CE6EF 1025
 7   323B5C21838001170011 534
 8   A460ED53B0A1EDB0C376 1643
 9   A1E3F57E233270807E23 1245
10   327180F1E3F5C5F33E07 1513
11   325C5B01FD7FED79FBC1 1416
12   F1CD0000F5C5F33E1032 1259
13   5C5B01FD7FED79FBC1F1 1607
14   C9AF32E68532F8853230 1318
15   863E773218853EC9321A 861
16   85C363C3000000000000 622
```

DUMP: 40.000
N.º BYTES: 154

Teclear el listado 1 y salvarlo en un disco; después teclear el listado 2 con ayuda del Cargador Universal de Código Máquina y salvarlo con el nombre ATLSPCDK.BIN. Cargar todo el programa y contestar a las preguntas, cargando después la cinta original del juego.



# RESCATE ATLANTIDA

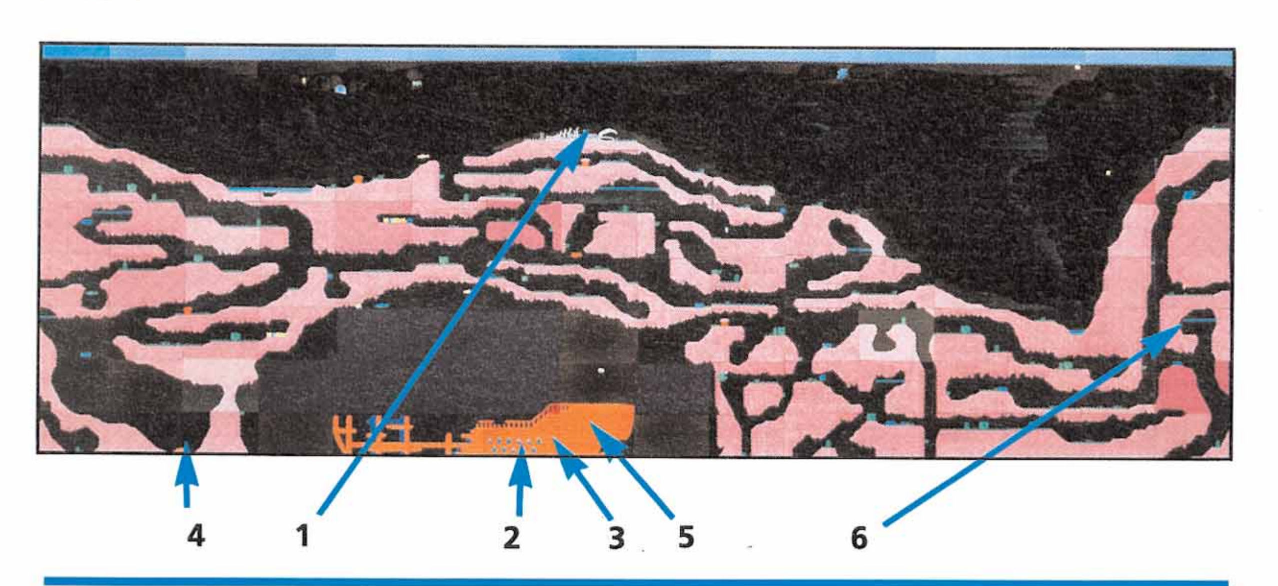
**● El juego consta de tres fases. En el mapa se puede apreciar el mapeado de cada fase y la situación de algunos elementos imprescindibles para poder completar con éxito nuestro objetivo.**

techo. Deja el espejo en el suelo justo bajo la parte izquierda del agujero. Ahora ponte junto al cañón y usa las barras de oro para cargarlo. El cañón lanzará un rayo que se reflejará en el espejo e irá a parar a un receptor de rayos Genx. Con esto se habrá desactivado el cierre de seguridad de la sala central de ordenadores.

Ahora volvemos a la batisfera para coger la terminal de ordenador. Por el camino, busca un soldado D.A.G. para quitarle su tarjeta de acceso a los ascensores. Con la terminal, ve a la sala central de ordenadores de la nave (tiene la entrada en el segundo nivel, a la izquierda del reactor central). Usando la terminal delante del gran ordenador, habrás desactivado la compuerta que impedía pasar a tu batisfera, así que vete por ella y llévala hasta la sala de los ordenadores. Colócala a dos o tres pasos del ordenador de la izquierda, y de nuevo con la terminal, activas el brazo robot de tu batisfera que se conecta al ordenador de la nave. Entonces se produce el envío automático de los códigos para iniciar la secuencia de vuelo y... ¡ya está!. En este momento podrás presenciar el espectacular final del juego, en el que llevas la nave del regreso a Somerset.

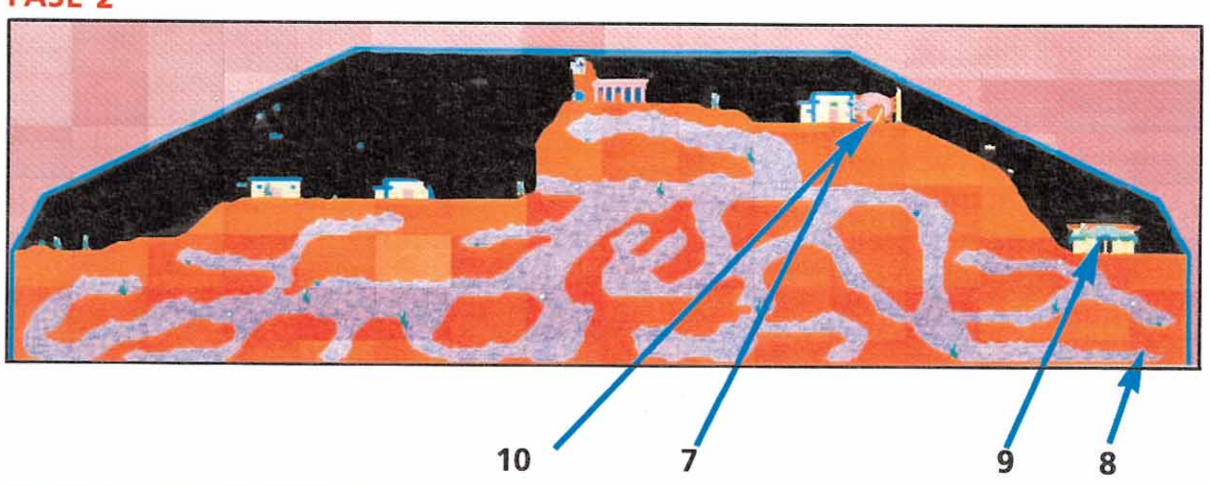
Ten en cuenta que para poder utilizar el brazo robot, debes tener una determinada cantidad de combustible. Si no traías suficiente combustible de la fase anterior, puedes hacer una de las siguientes cosas:

**FASE 1**




*1. El hueso de ballena te permitirá penetrar en el interior del barco; es el primer objeto que debes recoger. 2. Usando el hueso entre la segunda y la tercera tronera, contando desde la derecha abrirás el casco del barco. 3. El cofre de oro se encuentra en el interior del barco, es imprescindible recogerlo. 4. En el cráter con el cofre y el crisol podrás fundir el oro. 5. Para acceder al siguiente nivel debes regresar al barco y coger la bola de cañón, úsala sobre la mesa. 6. Para reponer tu oxígeno dirígete a cualquier cámara de aire. FASE 2: 7. para poder acceder al interior de la nave debes matar al mago. 8. Una vez que recojas la semilla, acércate al mago para destruirle. 9. El espejo será imprescindible en la tercera fase, recógelo. 10. La gema te teletransportará al interior de la nave, surgirá cuando mates al mago. FASE 3: 11. Para poder utilizar los ascensores debemos previamente apoderarnos de una tarjeta de acceso de uno de los soldados. 12. Deja el espejo en el suelo bajo el agujero del techo. 13. Debemos situarnos junto al cañón y utilizar las barras de oro para activarlo. 14. Aquí comienza la última parte de tu aventura. 15. Desde la sala central de ordenadores se controlan las compuertas de la batisfera.*

**FASE 2**

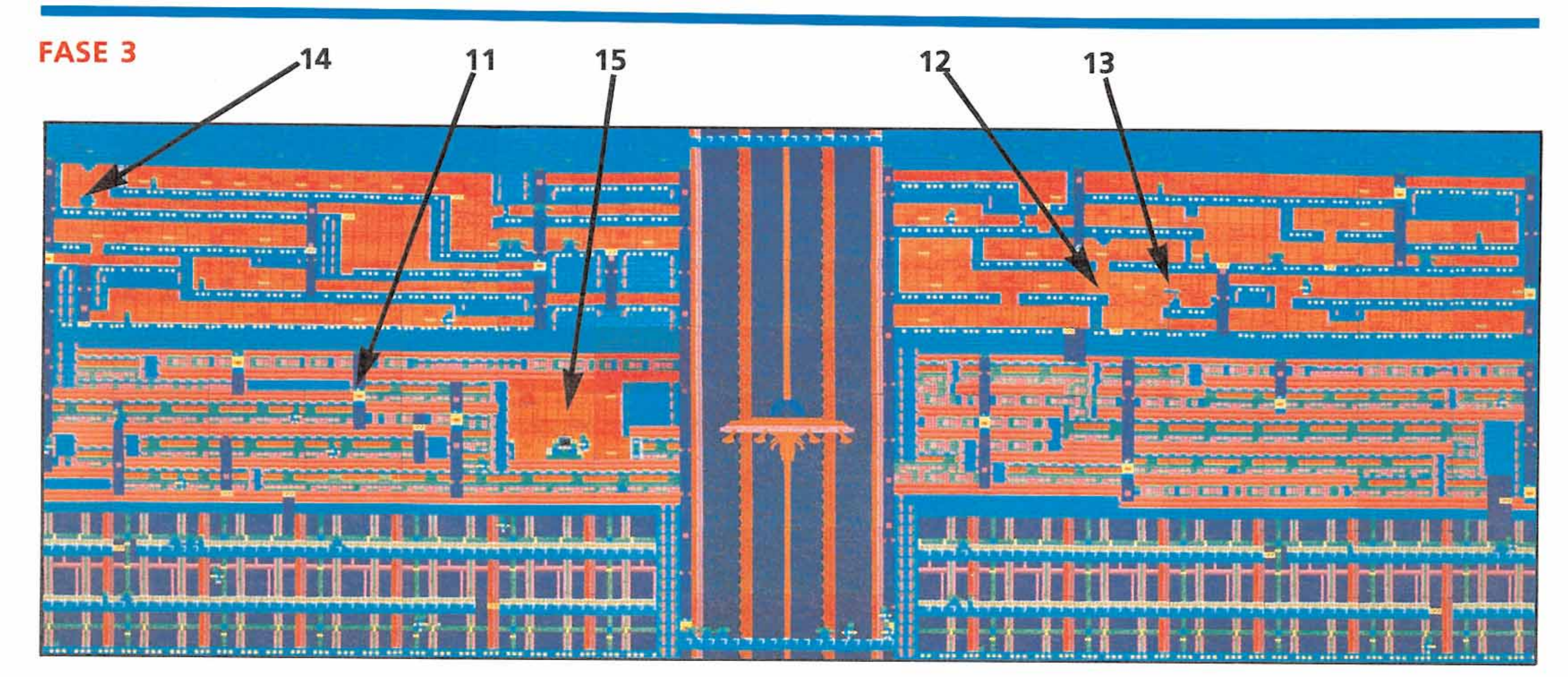



— Si tienes un ánfora llena o una planta combustible de las fases anteriores, puedes usarlas también en esta fase.

— Si te trajiste el tubo de goma de la primera fase, y tienes un poco de combustible que hay al lado del cañón de rayos Genx. Usando el tubo, transfieres el combustible del depósito a tu batisfera.

— Si no puedes hacer ninguna de las cosas anteriores, vete al tercer nivel de la nave (la sala de máquinas), y busca una lata de combustible. Lamentablemente, esta vacía, pero la puedes llenar en alguno de los depósitos que hay, y después llevarla hasta tu batisfera.

**FASE 3**




## Marcadores

Éstos son los marcadores que te informan en todo momento de tu estado:

— Oxígeno: Si desciende demasiado, debes hacer lo que sea para conseguir más, o estallarás.

— Combustible: Al acabarse, tu batisfera quedará inutilizada. Si no encuentras más, no podrás moverla, lo que te impedirá terminar el juego.

— Energía: Muestra las fuerzas que te quedan. Si llevas encima un maletín, puedes restaurarlas cuando estén acabándose. Si no, no hay nada que hacer.

— Puntos: A la izquierda ves tu puntuación, y a la derecha el récord.

— Objetos: Los tres objetos que aparecen son los que llevas encima de entre los nueve que caben en la batisfera. ■


MADE IN SPAIN 5 ESTRELLAS
5 grandes juegos con una cuidadísima presentación en caja grande y un gigantesco póster de REGALO.
FRED*
El primer vídeo-juego español para Spectrum. Todo un mito.
SIR FRED
Uno de los vídeo-juegos españoles de mayor éxito en Europa (máxima puntuación en el «Sinclair User» y «Crash Smash» en la revista «Crash»).
EL MISTERIO DEL NILO
Nominado para el premio a los mejores gráficos del 87 por la revista Microhobby.
AFTEROIDS
Un gran arcade que aporta sorpendentes innovaciones técnicas en su rapidísimo scroll.
HUMPHREY
Nominado para el premio al mejor juego del año y al mejor argumento del 88 por la revista Microhobby.
*Sólo en las versiones Spectrum y Amstrad
5 SÚPER-JUEGOS POR SÓLO 1.200 PTS.
Spectrum, Amstrad y MSX.
Disco: 2.250 pts.
ZIGURAT
MADE IN SPAIN
ZIGURAT SOFTWARE. Avda. Betanzos, 85, estudio 2. 28034 MADRID. Tel.: (91) 739 30 23. Distribuidores y tiendas: ERBE, S.A. Serrano 240. 28016 MADRID. Tel.: (91) 458 16 58.

# THE MUNCHER

## Una especie en vías de extinción

***Érase una vez que se era un monstruo prehistórico con forma de dinosaurio, piel escamosa, color verde, cuellicorto, cabezón y con cola. Érase que se era que se creía que tal especie se había extinguido hacía ya unos cuantos millones de años, hasta que...***





Muncher camina con paso firme hacia la avenida principal.



Los helicópteros constantemente asediarán a nuestro protagonista.

Hasta que unos científicos japoneses se encontraron con unos huevos de tal especie, mientras efectuaban una exploración arqueológica y tuvieron la «feliz» idea de llevárselos a su país, pensando en lo que iba a ser el acontecimiento científico más importante del siglo y quizás, por qué no, del milenio.

Lo que estos científicos no sabían (o no se pararon a pensar) es que los huevos tenían un legítimo dueño. Que se mostró muy contrariado al constatar la desaparición de sus futuras crías.

Tan contrariado, molesto y enojado que decidió acercarse al Japón y devastarlo y arrasarlo hasta no dejar ni un sólo edificio en pie. Evidentemente, convendrás en que ésta es una postura, además de patriarcal, muy justa, por lo que nuestro deber moral será ayudar a nuestros amigo «Dino» a acabar con esta gentuza «robaniños». ¿Empezamos?

### Fase 1

Se inicia el juego en el litoral de una playa cualquiera de Japón, con «Muncher» saliendo del agua con cara de muy pocos amigos.

Como no podemos perder el tiempo, empezamos inmediatamente a derribar edificios y a cargarnos transeuntes. Vamos atravesando una larga y ancha avenida en la que podremos entretenernos con diferentes tipos de construcciones. Así, aprovechamos las rebajas, tiraremos abajo los almacenes «Sands», o disfrutaremos de un servicio cinco estrellas en el hotel «Inca Inn». Pero esto es sólo el aperitivo; tenemos además cantidad de rascacielos, torres y grandes edificios donde descargar un poco la adrenalina y el odio acumulado por la desaparición de los huevos.

Pero todo no iba a ser tan fácil. La alarma ha sido dada y las calles se ven infectadas de tanques, soldados, helicópteros, camiones y coches de la «secreta», cuyos disparos irán minando nuestras fuerzas e incluso puede que acaben con nuestra vida antes de que hayamos dado fin a nuestra misión.

Sin embargo, sería de muy mal gusto no contar con ninguna ayudita. Así, a lo largo de nuestra «caminata» nos iremos encontrando con nuestros queridos añorados huevecitos. Una vez hayamos encontrado uno, lo primero que debemos hacer es buscar un depósito de residuos nucleares, ya que son un alimento muy energético y sabroso para nuestro amigo.

Pero además, las radiaciones convierten a estos depósitos en una incubadora perfecta para nuestros huevos, de manera que podamos dar vida a nuevos monstruos que puedan terminar la misión si a nosotros nos pasa algo.

### Fase 2

Nimtanda Village. Poco que decir acerca de esta fase, similar a la primera. Edificios y más edificios en una calle demasiado transitada por soldados y vehículos militares, mientras que por arriba los helicópteros molestan lo suyo.

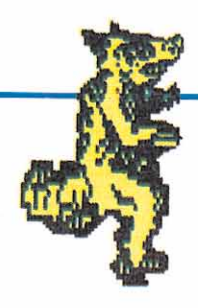
### Fase 3

Army Base. En la base de la Armada. Como somos un tanto masoquistas, nos metemos en la boca del lobo. La decoración cambia y las alambradas dan paso a los barracones, al pabellón de los altos mandos, al comedor («Mess»), los garajes y los hangares. Para qué contar que ahora soldados y artillería se hallan en su salsa y en gran número.

Pero esto no es todo. Falta la guinda, la sorpresa del día. El mundo es un pañuelo y más Japón, todo él rodeado de mar. ¿Que a qué me refiero? Nuestro amigo «Muncher» es un representante de una especie que creía desaparecida, pero resulta que existen otras especies con el mismo rango de «extintas» que han decidido darse una vuelta por el archipiélago. El problema es que son especies salvajes, agresivas y asesinas. Y como «Munch» es lo más parecido que han encontrado por allí, ya sabéis lo que os espera: lucha de titanes. Para abrir boca, nos encontramos con un bichejo de piel azul y pico rojo, feo donde los haya y

**SPECTRUM**

```
  10 REM **     J.E BARBERO      **
  20 REM **    SPECTRUM  48K     **
  30 REM ***** THE MUNCHER *****
  40 REM
 100 CLEAR 24999
 150 CLS : PRINT PAPER 2; INK 7;
 FLASH 1;AT 0,4;"INTRODUCE CINTA
 ORIGINAL"
 200 LOAD ""CODE
 300 POKE 47579,84: POKE 47580,1
86
 400 FOR N=47700 TO 47740: READ
A: POKE N,A: NEXT N
 500 RANDOMIZE USR 47500
 600 DATA 33,109,186,17,51,158,1
,7,0,237,176,33,116,186,17,104,1
79,1,9,0,237,176,195,204,92,62,5
,119,0,205,216,189,50,32,141,62,
95,50,56,96,201
```

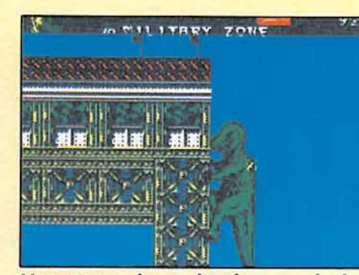




En la base militar los decorados varían sensiblemente.



Cientos de humanos serán una terrible amenaza para Muncher.



Una torre de andamios es el elemento principal de la zona militar.



El gigantesco monstruo es todo un reto para nuestro voraz personaje.

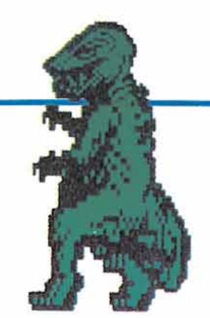


En las afueras las casas derruidas serán un suculento plato.





El puerto da cobijo a las terroríficas especies animales.



más o menos de nuestra misma envergadura.

### Fase 4

Nuclear Free Zone. Para ser una zona radiactiva, creo que hay demasiados humanos a los que no les afecta la radiación. Creo que ya sabéis a lo que me refiero; por lo demás, zona de casas residenciales y parquecillos.

### Fase 5

Military Zone. Como además de masoquistas somos reincidentes, aquí nos encontramos. Atravesaremos barricadas, el almacén de explosivos, más garajes y hangares y una alta torre de andamios bastante resistente. De primer plato, otro monstruito con ganas de pelea.

### Fase 6

Suburbia. A pesar de tener nombre de éxito musical, nos encontramos en las afueras de la ciudad, en los suburbios, en los arrabales llenos de casas viejas, semiderruidas, de paredes agrietadas y ventanas sin cristales y algún que otro colegio abandonado. Pero a nosotros lo mismo nos da, cemento para derruir.

### Fase 7

Wreckled Zone. Nos situamos ahora en la «zona destrozada», pero en la que todavía podemos hacer un daño mayor. Una zona extraña, con multitud de andamios similares a los de la fase cinco, un comedor militar y hangares. De segundo, los mismo: otro monstruito marca de la casa.

### Fase 8

Tokyo, Japan. Sin comentarios, todos sabemos donde nos encontramos. No podíamos acabar la empresa sin dirigirnos a la capital del Imperio. Edificios de todo tipo para divertirnos un rato, desde casas viejas y bajas hasta los típicos rascacielos. Por si nos hemos quedado con hambre, otro monstruo que añadir a la lista.

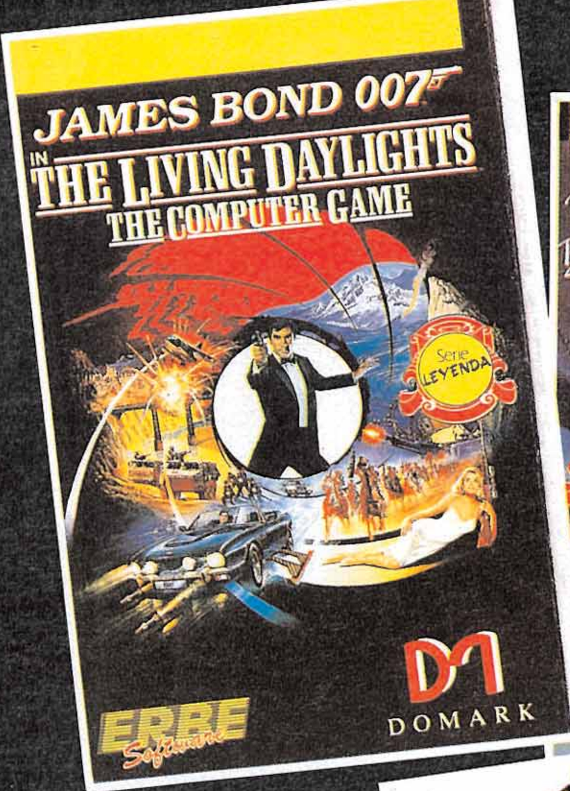
### Fase 9

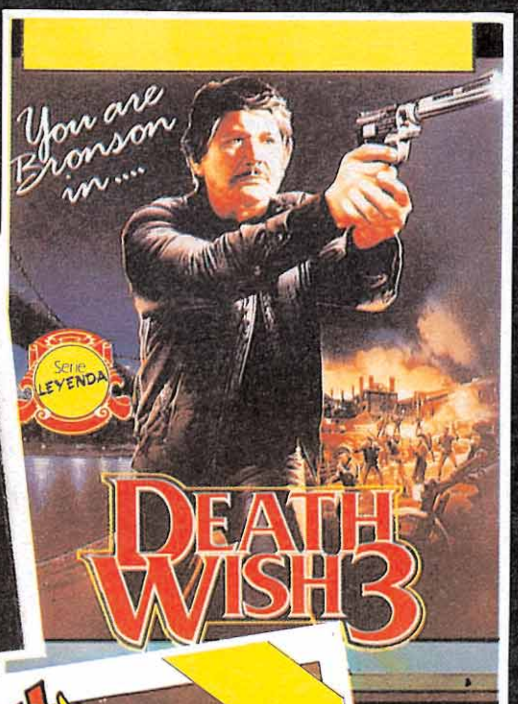
Risin' sun Harbour. Para terminar la faena, nos dirigimos al puerto, a la salida del sol. La costa deja paso a nuevos edificios, un bar, unos almacenes llamados «Sahara», un lugar de dudosa reputación que atiende por el nombre de «Pink» y más y más edificios.

Y claro, de postre, café, copa y puro. No uno, ni dos, sino tres monstruos a los que debemos demostrar quién es el jefe. El primero, de color amarillo con algunas zonas tintadas de rojo, el cuello estrecho y cabeza pequeñaja dará paso a otro amigo azulado de pico rojo que a su vez dará la alternativa a uno de color blanco amarillento con cara de cerdo. Todo ello aderezado con los soldados, helicópteros, coches, camiones y tanques que no han dejado de perseguirnos por ninguna de las fases. Pero como no hay nada que se nos resista, ya estamos otra vez en la costa, prestos para iniciar el viaje de vuelta hacia el lugar de donde nunca debimos salir.

Mientras, un mensaje parpadea en blanco y morado felicitándonos por el éxito conseguido en el cumplimiento de la misión. Nos hemos merecido un buen descanso, a no ser que otro par de científicos locos... ■

*A. M.*










COMMANDO

encore

Death Stalker

NEW RELEASE

Code Masters

¡miles de jue

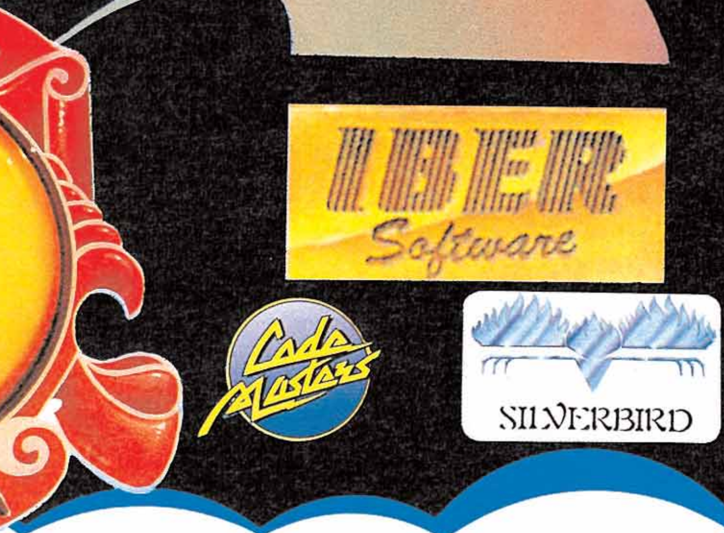
Reune 10 puntos
y mándanoslos indicando
el juego de Serie Leyenda
que deseas.
Empieza con este:

vale por
2 PUNTOS

NOTA: Cada "vale regalo" de 2 puntos de esta publicidad sólo es utilizable para 1 juego.

GORRINDO, SOBRINO Y VINUESA




# gos de regalo!

**Detrás de las pegatinas del precinto de tu cassette encontrarás miles de PUNTOS.**

**Mándanoslos a**
**IBSA**
**Aptdo. Correos 214**
**LAS ROZAS**
**28230 Madrid**

Si en el momento de recibir tu petición, el juego está agotado, recibirás otro, y además, un regalo

**PIDE NUESTRO CATALOGO PARA VENTA CONTRA REEMBOLSO AL TELEFONO: (91) 239 04 75**

Comprar las Vitaminas de... ERBE

VITAMINAS

1943

THE BATTLE OF MIDWAY

STREET FIGHTER

BIONIC COMMANDOS

ROAD BLASTERS

CAPCOM

U.S. GOLD

### 1943

Ultimos años de la II Guerra Mundial. Pilotas un magnífico P38 dotado con seis ultramodernas armas secretas y tienes la posibilidad de cambiar el rumbo de la Guerra...

### STREET FIGHTER

¡Lo mejor en juegos de artes marciales! Lucharás con diez de los más duros adversarios, probando tu resistencia hasta alcanzar tu propio límite!

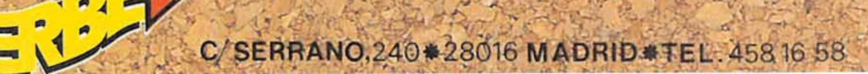
### ROAD BLASTERS

¡No es otro juego de coches! ¡Es una lucha desesperada por la supervivencia! Conduces un vehículo ultramoderno equipado con las armas más revolucionarias que te harán invencible!

### BIONIC COMMANDOS

¡Bionic commandos son duros, atrevidos, una fuerza con la que tienes que contar! Aprende a manejar sus brazos telescópicos para pasar de uno a otro de los cinco increíbles niveles.

# Cuatro Dosis de Energía!!

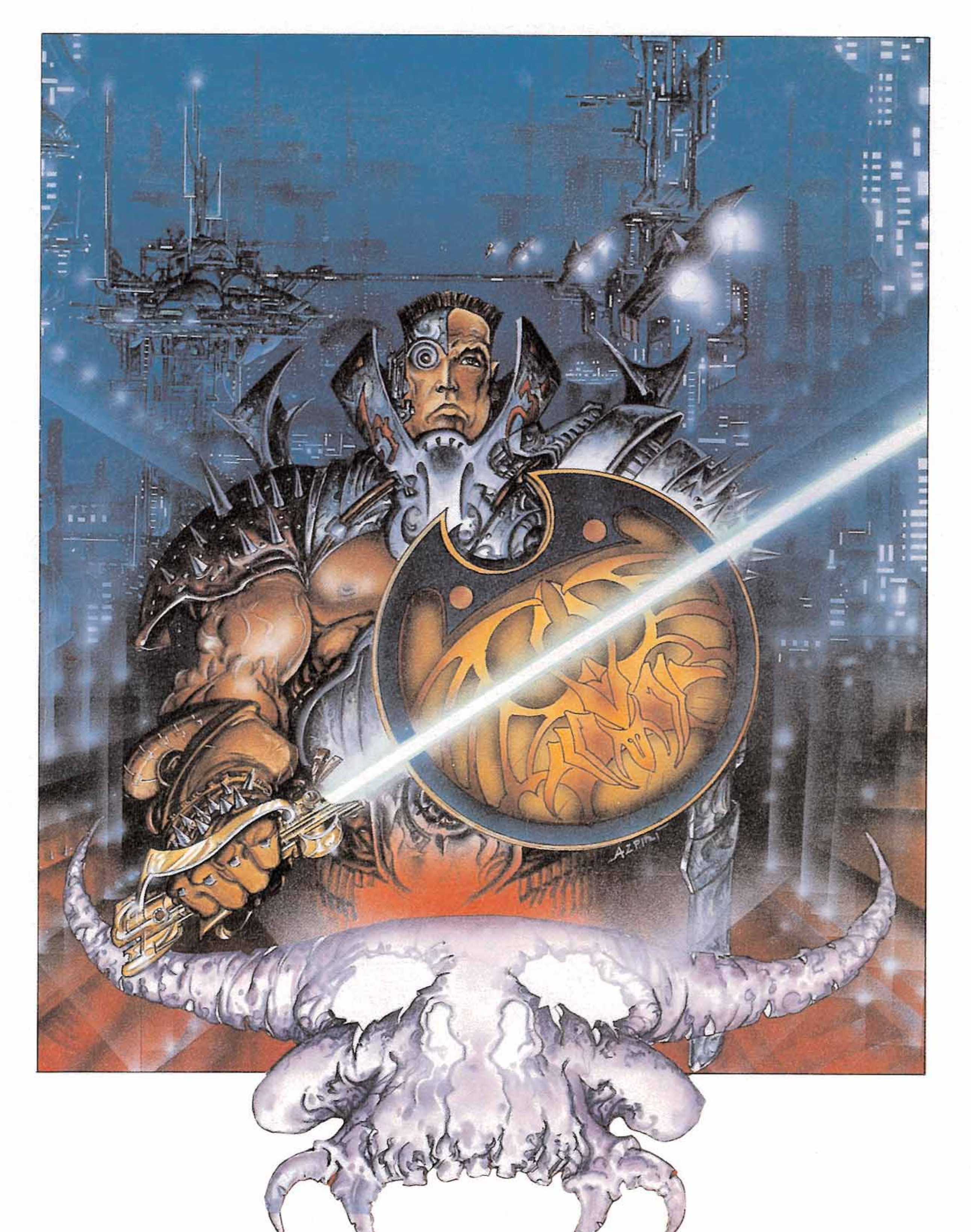


# METRÓPOLIS

**_En el caos que surgió tras la terrible explosión nuclear, los escasos supervivientes se refugiaron en ciudades oscuras y ruinosas, despojos de un pasado sin retorno. Pero la guerra había convertido a la mayoría de estos hombres en bestias despiadadas que perdieron toda su solidaridad en los campos de batalla, y estas tristes ciudades se convirtieron en lugares sin ley en los que cada hombre luchaba por su propia supervivencia sin importarle, en absoluto, la miseria que, como un cáncer inexorable, había surgido en cada rincón._**

Metrópolis era la mayor de estas ciudades agonizantes tras la hecatombe nuclear. En realidad, podría considerarse la única, pues las demás habían prácticamente desaparecido ya que sus escasos moradores habían acabado con sus escasos recursos, dispersándose por las áridas tierras del planeta en busca de lugares menos asolados. Pero las calles de Metrópolis no eran en absoluto un lugar seguro, pues cientos de maleantes habían hecho de ellas su hogar y su refugio. Todos los días se cometían en Metrópolis decenas de crímenes, robos y asesinatos realizados por grupos de seres despiadados en lucha por su propia supervivencia.

Sin embargo, un pequeño grupo de idealistas mantenía vivo el espíritu de paz que alguna vez existiera en los años anteriores a la gran guerra, albergando la esperanza de reconstruir los antiguos valores de la humanidad. Se hacían llamar los Townsmen y tenían como líder a Gaitor, un poderoso guerrero que deseaba como nadie liberar a Metrópolis de los despiadados maleantes que eran los verdaderos amos de las calles para restablecer de ese modo el orden perdido y conseguir que el progreso renaciera en la ciudad.




## El juego

Todas las fuerzas de la resistencia han sido alertadas ante una inminente movilización contra los criminales de la ciudad y para ello se han reunido en el cuartel general de los Townsmen, a la espera de la llegada de Gaitor para darles las últimas órdenes y dirigirles en su peligrosa lucha. Tu objetivo es adoptar el papel de Gaitor, jefe de las fuerzas rebeldes, y atravesar con él las peligrosas calles de la ciudad para llegar al cuartel general, situado en el edificio más alto de Metrópolis. El camino no será fácil en absoluto, pues todos los criminales de la ciudad, conocedores de las intenciones de nuestro héroe, harán todo lo que esté en su mano para impedir que Gaitor alcance su objetivo. Las calles de Metrópolis son ahora una gigantesca trampa en la que solamente los más hábiles sobreviven.

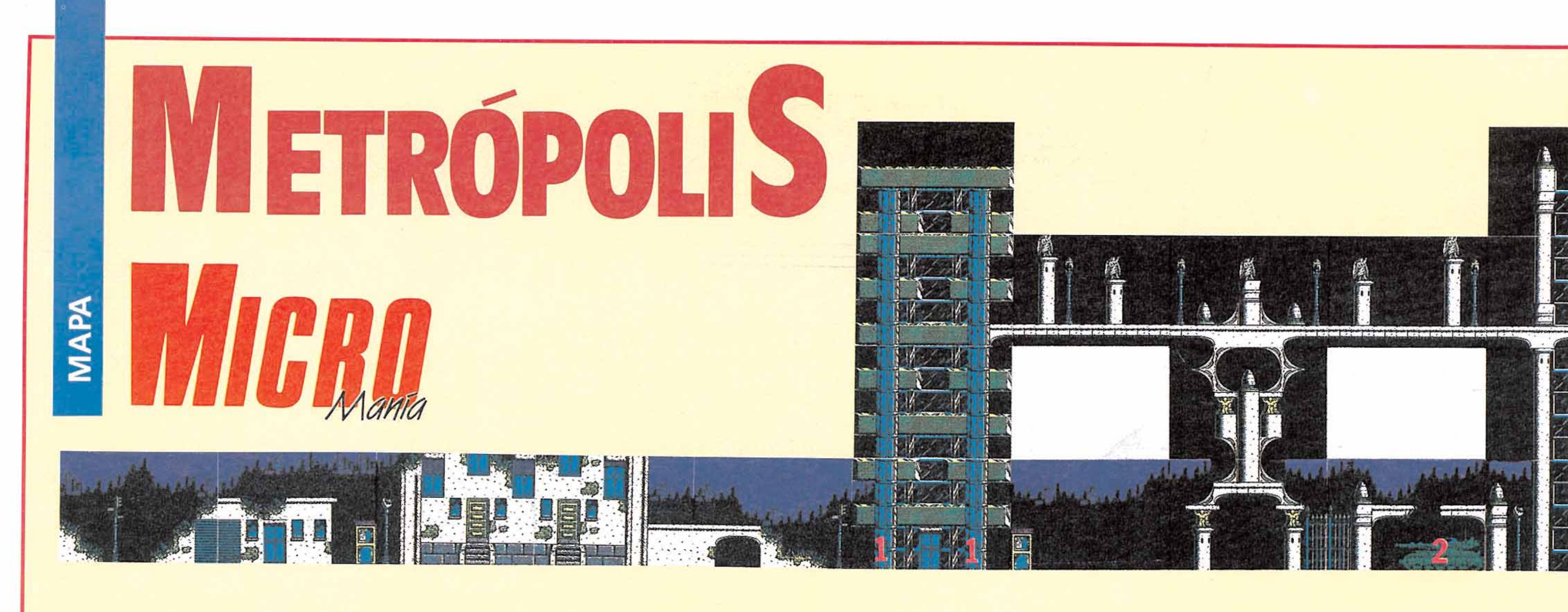
El objetivo de Gaitor es doble, pues antes de llegar al cuartel general debe asegurarse de que los criminales de Metrópolis se encuentran indefensos ante el posterior ataque. Para ello Gaitor debe localizar y destruir los cinco biotanques en poder de las fuerzas enemigas que se encuentran desperdigados por toda la ciudad. Solamente cuando el último de los tanques haya quedado inutilizado podrá Gaitor llegar al refugio de los rebeldes seguro del triunfo de sus fuerzas. Los tanques se encuentran fuertemente protegidos y disparan contra nuestro héroe en cuanto éste se coloque a su alcance. Se encuentran fuertemente blindados, de forma que la única forma de destruirlos es resistir sus ataques durante un tiempo variable sin salir de la pantalla en la que se encuentran, con lo que conseguirás desestabilizar sus sistemas de defensa y dañar sus estructuras de control. En ese momento, y tras una breve explosión en la torreta, el tanque quedará completamente inutilizado. Cada tanque se localiza siempre en la misma posición, tal como podréis observar en el mapa.

En su camino hacia el triunfo, Gaitor tendrá que enfrentarse con los peores maleantes de Metrópolis. Armado únicamente con su espada y su escudo nuestro héroe atravesará pasajes desolados, caminará ante edifi-

# TRAS EL HOLOCAUSTO

# METRÓPOLIS

MICROMANÍA




■ ***Pulsando las teclas «H» y «V» simultáneamente conseguirás energía infinita. El efecto será válido siempre y cuando no te caigas desde una altura superior a cuatro pisos.***




## ASCENSORES

- Dentro de ellos serás invulnerable.
- Para llegar hasta los tanques puedes utilizar diferentes caminos alternativos, enlazando unos ascensores con otros.
- Para cambiar la trayectoria de un ascensor debes salir de la pantalla.
- El último ascensor sólo aparecerá cuando hayas destruido los cinco tanques.

## TANQUES

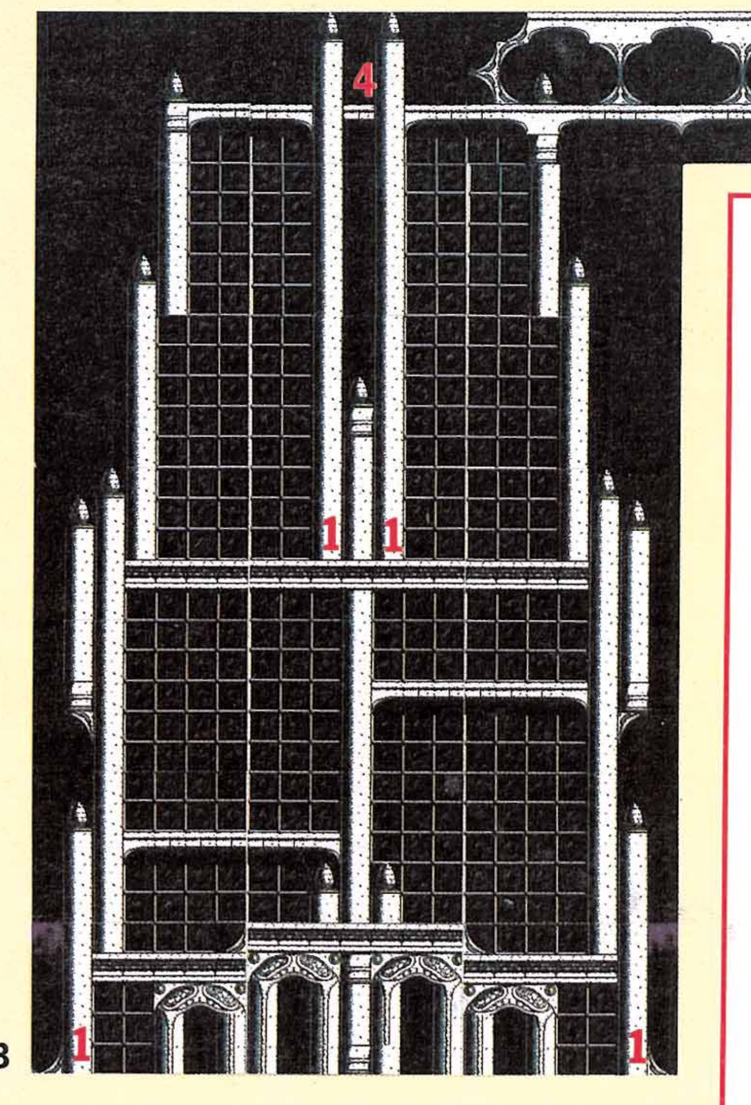
- En el juego aparecen cinco tanques que son tu objetivo.
- Para poder destruir un tanque debes aguantar durante un tiempo un número determinado de impactos.
- Cuanto más cerca estés del tanque, más rápido disparará éste, por tanto antes será destruido.

## PELIGROS

- Las vigas rotas aparecen en los lugares especificados en el mapa.
- Su emplazamiento es fijo, pero si no conoces de antemano el lugar en el que se encuentran no podrás reaccionar.
- Para superarlos debes situarte justo en el borde de la viga y saltar.

## TRAMPA

- Para superar este obstáculo debes salir del ascensor saltando; de otro modo caerás y perderás energía, aunque hayas previamente pulsado las teclas para conseguir energía infinita.



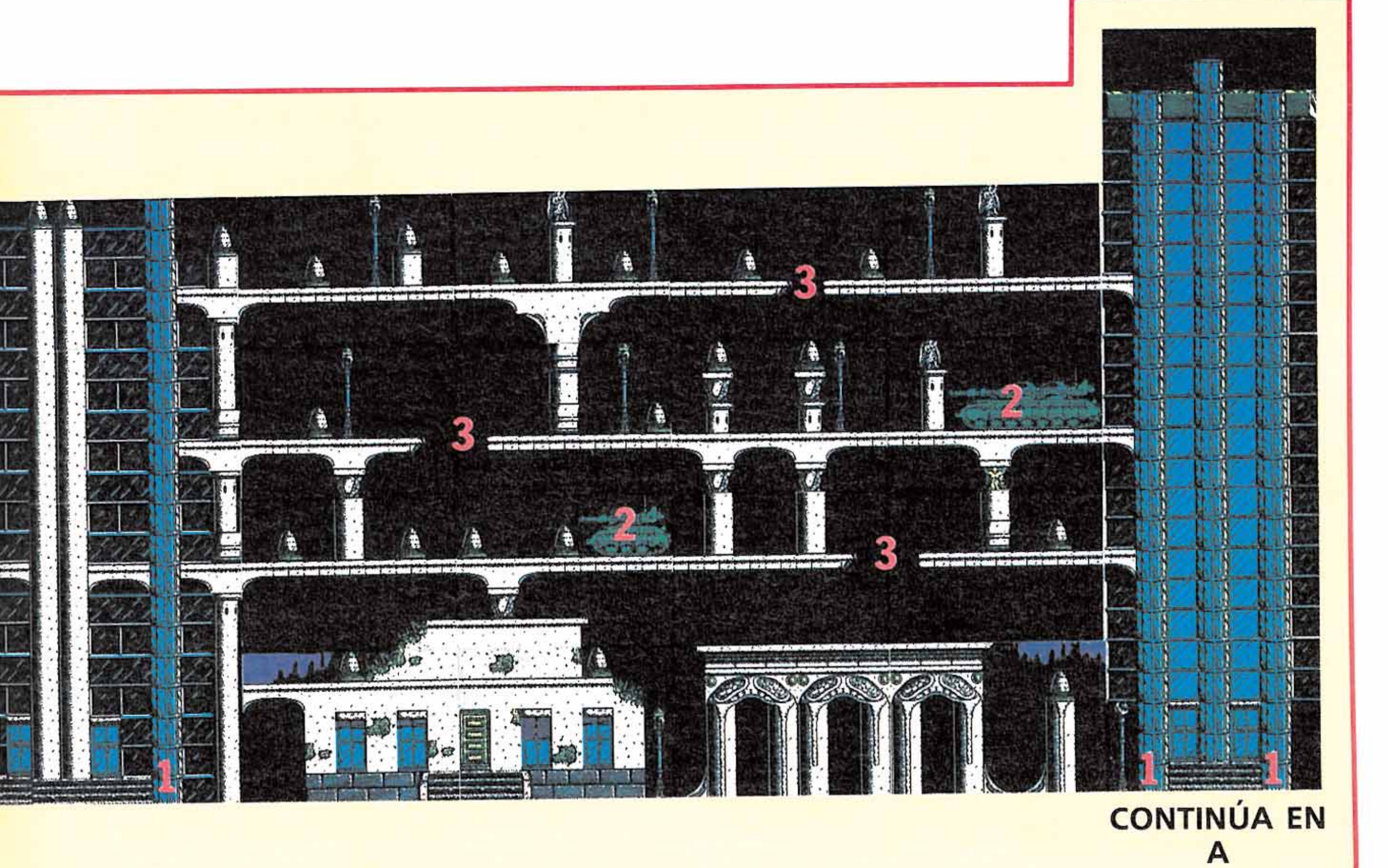

# TRAS EL HOLOCAUSTO

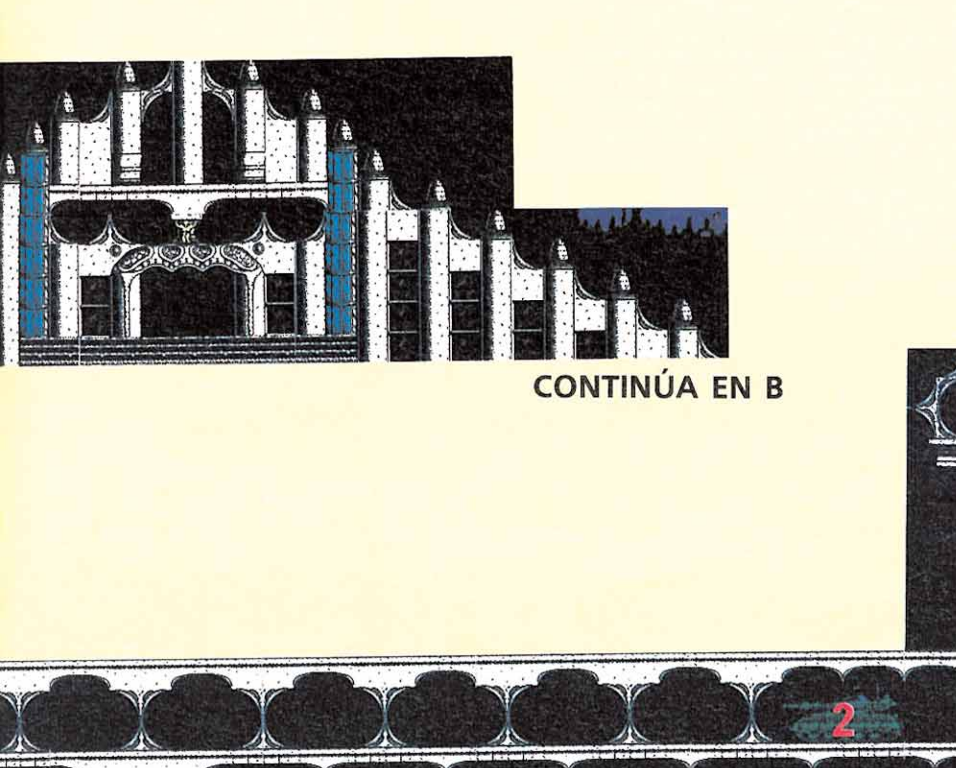
cios en ruinas y monumentos que han resistido casi milagrosamente el paso del tiempo y los bombardeos, convirtiéndose de este modo en restos aún vivos de un pasado glorioso. En cada nueva pantalla nuestro personaje deberá eliminar o esquivar a tres o cuatro enemigos pertenecientes a las diversas bandas que controlan la ciudad.

Los Guerreros de la muerte son los más peligrosos, pues se encuentran fuertemente armados del mismo modo que Gaitor, los Dartfire son una horrible especie de mutantes que arrojan peligrosas bolas de fuego y las Girlkiller son un grupo de violentas mujeres mucho más peligrosas de lo que pudieras pensar en un principio.

El mapeado de Metrópolis sigue una estructura lineal de izquierda a derecha. Sin embargo, en algunas pantallas encontraremos ascensores que nos trasladan a niveles superiores de la ciudad donde se encuentran algunos de los tanques a destruir. Los ascensores realizan recorridos fijos de un extremo a otro de su trayectoria, pero se detienen momentáneamente en ciertos puntos de su camino para permitir a Gaitor continuar avanzando en los nuevos niveles. Nuestro héroe tendrá que extremar sus precauciones cuando se encuentre en estas zonas elevadas, pues además de los enemigos de rigor deberá evitar caer por los huecos de los ascensores y los abismos que se abren en el suelo. Además, mientras se encuentre dentro de la cabina de un ascensor, Gaitor permanece inmóvil y se convierte por tanto en blanco fácil de sus enemigos.

Gaitor dispone de una sola vida representada por una barra de energía situada en la parte inferior de la pantalla. La energía de nuestro héroe disminuye con el ataque de sus enemigos, pero puede reponerse por cada biotanque inutilizado. Sin embargo, hay que evitar con especial cuidado las caídas desde niveles superiores, pues producen una fuerte pérdida de energía proporcional a la altura desde la




**● En su camino hacia el triunfo, Gaitor tendrá que enfrentarse con los peores maleantes de Metrópolis, armado únicamente con su espada y su escudo.**

que se ha producido la caída. Una caída de cuatro pisos, por ejemplo, supone siempre el fin automático de la aventura. La opción incorporada de energía infinita que se consigue pulsando H + V te protege de los ataques de los enemigos, pero no de la pérdida de energía derivada de una caída desde gran altura.

### Consejos para finalizar la aventura

Camina constantemente hacia la derecha hasta localizar el primer tanque e inutilizarlo. Dos pantallas más hacia la derecha debes tomar el ascensor y abandonarlo en cuanto haya subido una pantalla. Camina ahora hacia la derecha y pronto encontrarás un nuevo tanque que destruir. Continúa caminando hasta llegar a un nuevo ascensor y sube con él un nivel más, pues el tercer tanque se encuentra justo a tu izquierda.

Destruido el tercer tanque toma el mismo ascensor y regresa al nivel más bajo de la ciudad, caminando hacia la derecha hasta localizar un nuevo tanque. Ahora debes continuar en la misma dirección hasta llegar a la última pantalla del nivel inferior, fácil de reconocer, pues desde ella es imposible continuar avanzando hacia la derecha. Toma el ascensor de dicha pantalla y sube con él tres pisos. Una vez allí dirígete a la pantalla inmediatamente a la izquierda y sube otros tres pisos.

Te encuentras ya muy cerca de tu objetivo, pues seis pantallas más hacia la derecha encontrarás el quinto y último tanque, fuertemente protegido por las fuerzas del mal. Una pantalla más a la derecha encontrarás el último y definitivo ascensor, el que conduce al cuartel general de los Townsmen. Nada más alcanzar tu destino aparece un breve mensaje de felicitación que pone punto final a nuestra historia, una historia de absurdos anacronismos de la que esperamos que puedas extraer su pequeña, pero intensa, moraleja. ■

*Pedro José Rodríguez Larrañaga*

# S.O.S.WARE

## Konami
MSX

Tengo los juegos de Konami «Metal Gear», «Usas», «Vampire Killer», y me gustaría saber si hay más juegos de Konami para MSX2 y dónde podría encontrarlos.

*Daniel Inglés Verdú (Barcelona)*

*Claro que hay más juegos de Konami para MSX2, y son «Firebird», «King Kong 2», «Samurai», e incluso una versión del «King's Valley 2», siendo además éste último el primer megarom para MSX2 que incorpora un S.C.C.*

*Pero encontrarlos aquí en España te va a ser más difícil; puedes intentarlo dirigiéndote a las tiendas especializadas que aparecen en la revista.*

## Army Moves
MSX

Mi ordenador es un Sony MSX2. Quisiera saber cómo se llega a la caja fuerte de Army Moves ya que lo intento todo, en algunas pantallas me desaparece la puerta y se bloquea el juego y al fin lo tengo que apagar.

*A. Cesar Castillo (Madrid)*




*Por lo que nos comentas en tu carta has conseguido llegar al cuartel enemigo y allí el juego se te bloquea, no porque no sepas la puerta adecuada para encontrar la caja fuerte, cosa que es extremadamente fácil, sino porque el juego no marcha bien en tu ordenador. Esto puede ser debido a dos causas:*

*La primera es que el juego no sea original, en cuyo caso ya sabes cuál es la solución, (tíralo a la basura).*

*La segunda es que te interfiera alguna zona reservada de los MSX2, lo cual tiene una mucho más fácil solución: Enciende el ordenador pulsando la tecla SHIFT, pon POKE-609, 201 y carga el juego.*

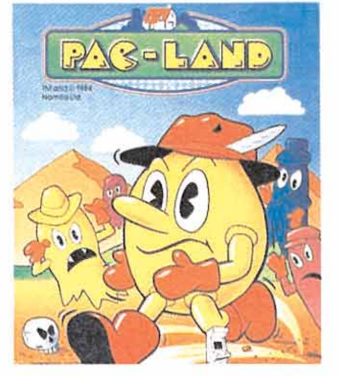
## Pac-Land
MSX

1. ¿Me podrían decir cuál fue el primer cartucho y el último que ha sacado Konami?

2. ¿Han sacado o lo van a sacar para MSX el «Pac-Land»?

3. ¿Podrían decirme cuáles son las novedades para MSX en cartucho y en cinta?

*Francisco Javier López Alonso Alcorcón (Madrid)*




*1. El primer cartucho que sacó Konami para MSX fue el ya legendario «Hyper Sport», un cartucho de 16 Kb para MSX1, y el último que ha sacado en el momento en que te contesto es el «Nemesis 3», un cartucho de 256 kb con S.C.C. y también para MSX1.*

*2. Parece ser que ya está hecha la conversión del «Pac-Land» para MSX1 partiendo de la versión del Spectrum.*

*3. Y las últimas novedades en cartucho son, a parte del ya citado «Nemesis 3» de Konami para MSX1, «King's Valley II» de Konami (para MSX2 y con S.C.C.), «Ancient Ys Vanished Omen 2» en disco para MSX2, «Feedback» de Tecno Soft para MSX2, «Greatest Driver» de T&E Soft en dos discos para MSX2, «Xevious» en cartucho para MSX2, «Digital Devil Story» en cartucho para MSX1 de Telenet, «XYZ» de Telenet para MSX2 en dos discos, etc.*

*En cinta las novedades son también abundantes: «Superman» de Tynesoft, «Space Combat» y «Sir Lancelot» de OMK, «Out run» de Sega, «Double Dragon» de Melbourne House, «Garfield», «La Pantera Rosa», «los Picapiedra» y un largo etcétera.*

## Operation Wolf
MSX

¿Puede jugarse el «Operation Wolf» además de con joystick y teclado, con pistola (Gun Stick)?

*Augusto González Braña (Alicante)*

*Siento desilusionarte, pero el «Operation Wolf» no funciona con el Gun Stick.*


CPC 464
De regalo:
8 fabulosos juegos.
AMSTRAD
CPC 464
¿QUE
JU
¿Qué te juegas a qu
como los CPC o los
–más de 15.000–,
fantásticos regalos
quieras: con disco
Y tú, papá, ¿que t
hijos aprenden in
Sinclair +2
De regalo: 1 Joystick
y 6 fantásticos juegos.
ZX Spectrum +2
128K
sinclair
sinclair



TE
EGAS?
o encontrarás otros ordenadores tan alucinantes
nclair? Con esa cantidad de juegos tan increíble
esa calidad que no te falla nunca, con
on la posibilidad de elegir el modelo que
assette, con o sin monitor, etc.
egas a que con los CPC y los Sinclair tus
ática?
Modelos desde 29.900 ptas.+IVA
128K
FLOPPY DISC DRIVE
Sinclair +3
(con unidad de disco)
De regalo: 1 Joystick
y 6 juegos alucinantes.
CPC 6128
(con unidad de disco)
De regalo:
8 juegos increíbles.
AMSTRAD

# ELIMINATOR

***Crear a estas alturas un clásico masacra-marcianos inspirado en todo lo anteriormente realizado en este terreno, y lograr sin embargo dotarlo de fuertes dosis de originalidad e innovación técnica parece algo reservado sólo a los grandes expertos del género. Los programadores de Hewson lo son, y este «Eliminator» de John Philips -autor también de «Impossaball» y «Nebulus»- es una buena prueba de ello.***

El juego en sí, técnicamente hablando, es una curiosa mezcla entre la concepción de «Afterburner» o «Thunder Blade», es decir nos movemos a lo largo de un decorado tridemensional en el que penetramos frontalmente, y por otra parte el estilo de juegos como «Buggy Boy» o «Live and let die», ya que nos desplazamos sobre una especie de carretera galáctica con curvas, desniveles y diferentes obstáculos en su trazado.

Nuestro objetivo básicamente consiste en completar todos y cada uno de los catorce niveles de que está compuesto el juego, que obviamente aumentan en complicación y peligrosidad de manera gradual, llegando en algunos momentos a resultar sencillamente desquiciante.

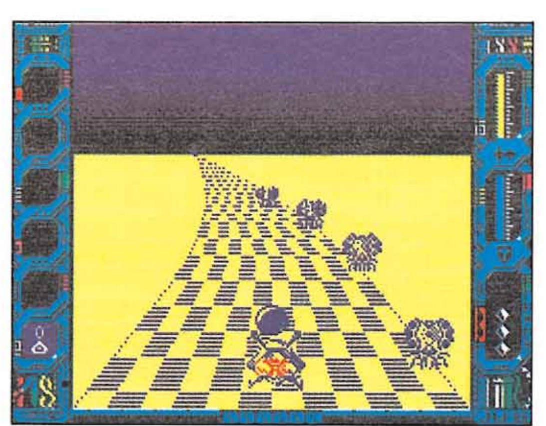
Si al elevado nivel de dificultad unimos las tres vidas con las que contamos para completar la aventura y las armas de munición limitada, que además deberán ser recogidas previamente —aumentando sensiblemente el consumo a medida que la potencia de disparo sea mayor—, nos encontramos con que las posibilidades de éxito son prácticamente nulas.

Afortunadamente, y como no todo van a ser problemas, vamos a tratar de poneros las cosas un poco más sencillas, analizando detalladamente todos y cada uno de los trucos, secretos y características de «Eliminator». Leer detenidamente, vuestro pellejo y el de vuestra nave están en juego...

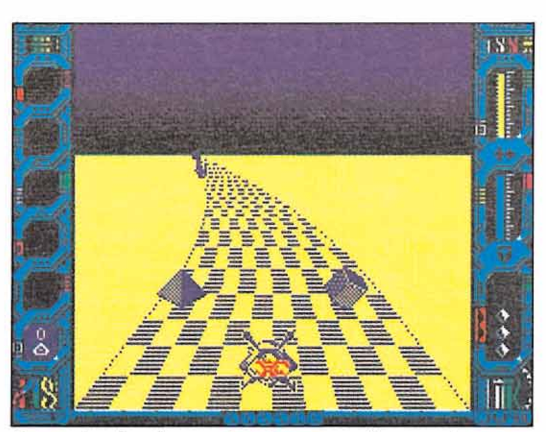
**COMMODORE**

```
1 REM********************************
2 REM*                              *
3 REM*  ELIMINATOR (COMMODORE 64)   *
4 REM* (C) JOSE DOS SANTOS 1989     *
5 REM*                              *
6 REM********************************
7 PRINTCHR$(147):FORN=36864TO36920:READ
A:POKEN,A:S=S+A:NEXT
8 IFS<>6215THENPRINT"ERROR EN DATAS":EN
D
9 INPUT" VIDAS INFINITAS (S/N)";A$:IFA$
="N"THENPOKE36898,44
10 INPUT" MUNICION INFINITA (S/N)";A$:I
FA$="N"THENPOKE36901,44
11 INPUT" INMUNIDAD Y ENERGIA  INFINITA
 (S/N)";A$:IFA$="N"THENPOKE36912,44
12 INPUT" NUNCA PIERDES EL ARMAMENTO (S
/N)";A$
13 IFA$="N"THENPOKE36904,44:POKE36907,4
4
14 PRINT:PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA
 UNA TECLA"
15 POKE53280,PEEK(162):GETA$:IFA$=""THE
N15
16 POKE816,0:POKE817,144:POKE2050,0:LOA
D
17 DATA32,165,244,32,165,244,169,19,141
,63,112,169,144,141,64,112,76
18 DATA0,112,169,32,141,25,9,169,144,14
1,26,9,76,13,8,169,165
19 DATA141,186,126,141,150,18,141,175,1
26,141,235,130,169,96,141,151,126
20 DATA76,13,8,74,68,83
```

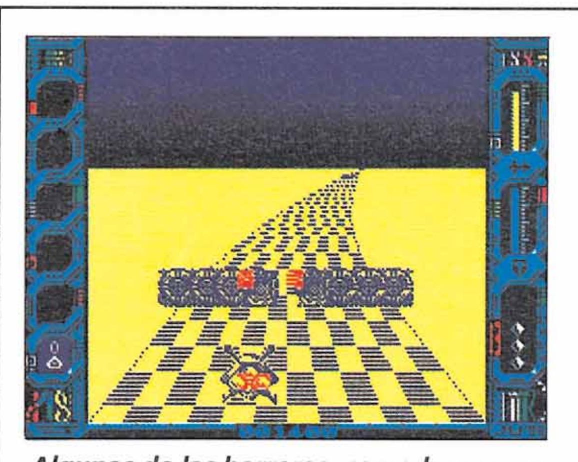
**Para utilizar los cargadores tenéis que seguir los siguientes pasos: teclearlo en el ordenador, grabarlo en una cinta, y por último ejecutarlo con RUN. Contestar a las preguntas —si las hay— e introducir la cinta original cuando os sea solicitada.**



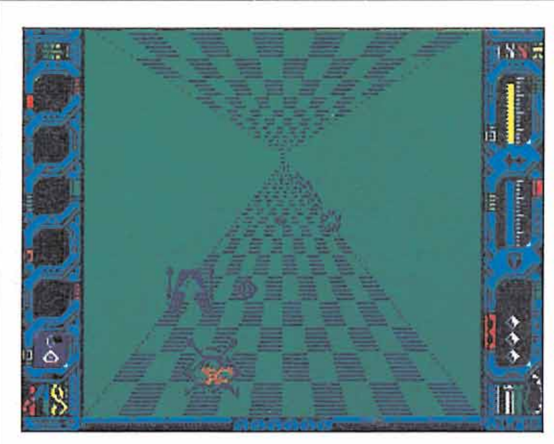
*Los enemigos se abalanzan sobre nosotros disparando sin cesar. Sus balas, de forma esférica, disminuyen nuestra energía considerablemente, pudiendo causar la destrucción de nuestra nave. La mejor solución consiste en movernos zig-zagueando, esquivando sus disparos y dirigiendo los nuestros lo más certeramente posible a la vez.*



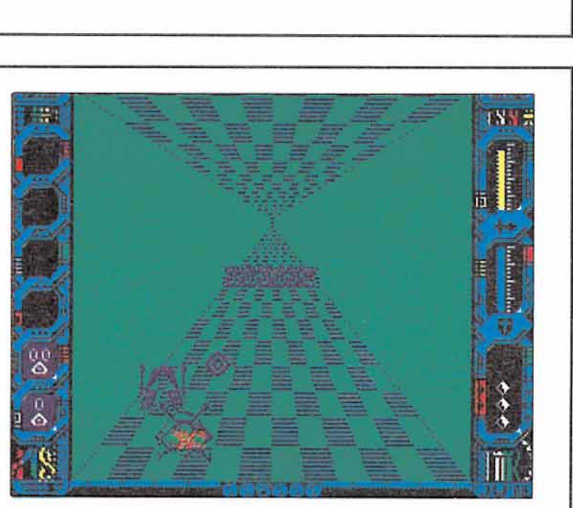
*La principal ayuda de que dispondremos a lo largo de la misión, aparte claro está, de nuestra propia habilidad, es la posibilidad de obtener nuevas armas y de reponer nuestras municiones recogiendo las figuras geométricas que aparecen en lugares fijos de las carreteras. El triángulo proporciona nuevas armas, mientras que el cuadrado repone nuestras municiones.*



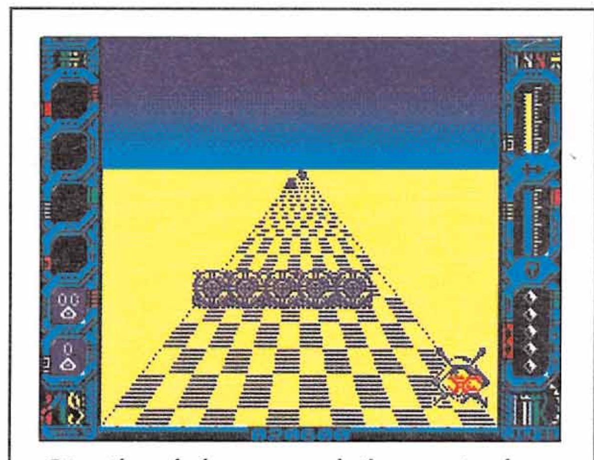
*Algunas de las barreras, como la que podéis observar sobre estas líneas, incluyen en su estructura zonas menos resistentes que pueden ser perforadas por nuestros disparos, permitiendo así ser atravesadas. Ésta que os mostramos, y como se aprecia gracias a los dos brillos, debe ser disparada en su parte central para abrirnos paso.*



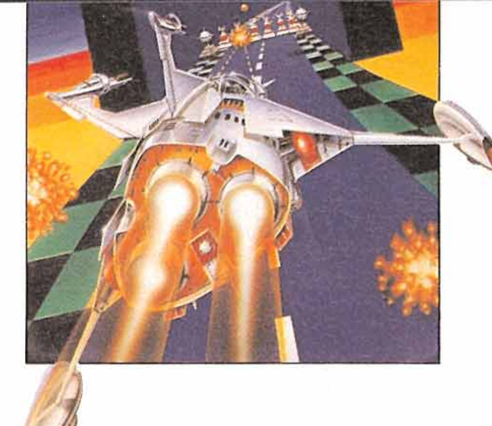
*En la mayoría de los túneles existen trampolines que nos permiten desplazarnos a la parte superior de la pantalla , moviéndonos así cabeza abajo pegados a la superficie del techo. Esto, aunque en principio pueda parecer que sólo sirve para terminar de complicar las cosas, puede resultarnos de suma utilidad.*



*La utilidad de los trampolines no es únicamente la de trasladarnos a la parte superior de la pantalla; algunos de ellos tan solo nos permiten elevarnos a cierta altura del suelo, lo cual nos puede facilitar literalmente, como en la imagen, sobrevolar algunos de los obstáculos, como la barrera que se encuentra a escasos metros de nuestra nave.*

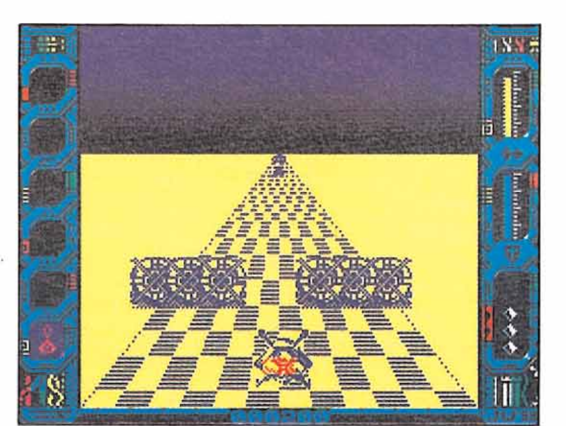


*Otro tipo de barreras relativamente abundantes son las que cruzan casi en su totalidad la carretera pero dejan en uno de sus extremos el espacio suficiente para que nuestra nave pueda atravesarlas. Suelen estar colocadas después de una barrera que deba ser saltada, para que si no controlamos en el aire la dirección nos estrellemos sin remedio.*

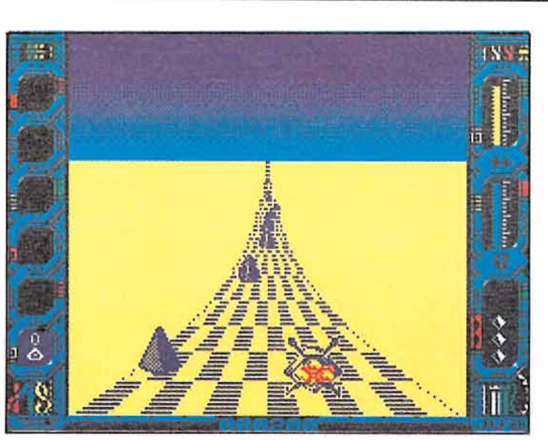


**SPECTRUM**

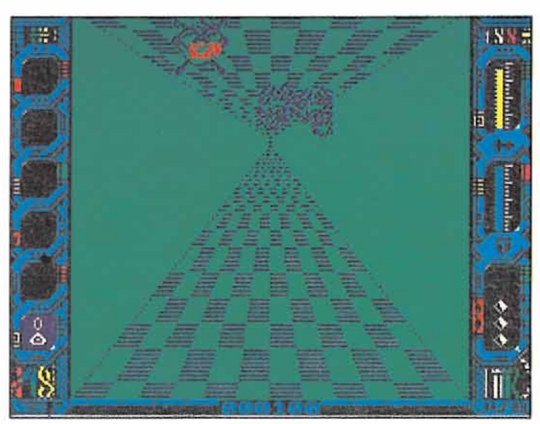
```
  5 MERGE "": RUN 10
 35 POKE 40311,0: REM vidas infintas
 36 POKE 39276,0: REM energia infinita
 37 POKE 44477,0: POKE 44478,0: POKE 44
479,0: POKE 44480,0: REM municion
 38 BORDER 7: CLS : INPUT "NIVEL DE COM
IENZO (1-14) ";N: POKE 35271,N-1
```



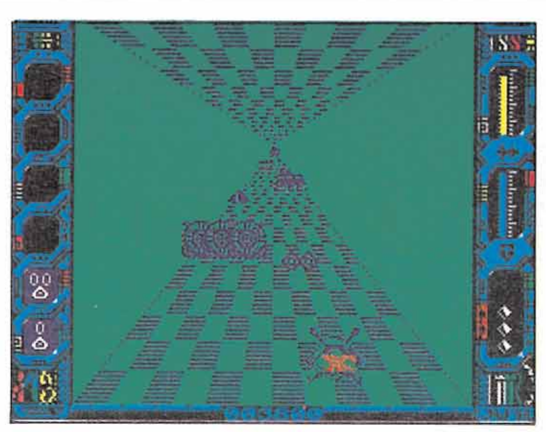
*Uno de los más peligrosos obstáculos que encontraremos en nuestro camino son las barreras, capaces de causar la destrucción total de nuestra nave -con pérdida de vida incluida- en caso de que colisionemos con ellas. Es imprescindible mantenernos atentos en todo momento para averiguar con anticipación por dónde nos permiten el paso.*



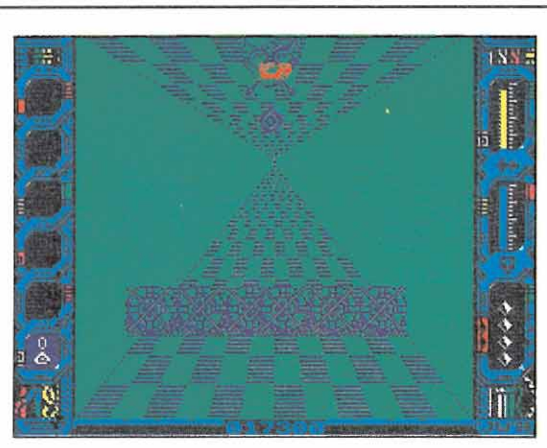
*En ciertas zonas, existen filas transversales de pirámides que deben ser atravesadas zig-zagueando de un lado a otro. Su contacto es mortal, pero son bastante sencillas de superar, ya que basta con situarnos al extremo contrario del lado en que comiencen, para poder seguir nuestro camino sin problemas.*



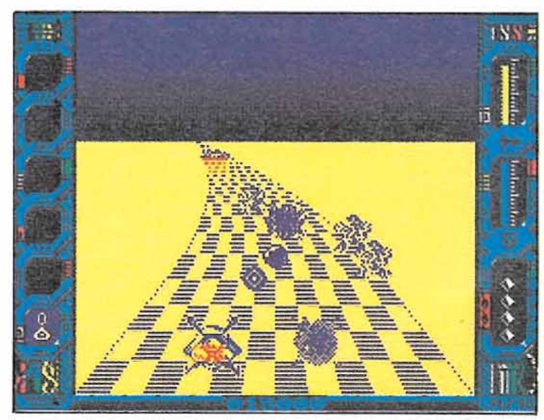
*Cuando nos desplacemos por la parte superior de los túneles, y para nuestra desgracia, tendremos que hacer frente a enemigos y obstáculos de forma igual que si lo hiciéramos por la parte inferior. También lógicamente encontraremos trampolines de descenso que nos permitirán continuar nuestra misión normalmente.*



*No todas las barreras cruzan totalmente la carretera; existen algunas más pequeñas que suelen estar colocadas una detrás de otra y a diferentes lados, de forma tal que requieran de nosotros el máximo de habilidad y rapidez para atravesarlas zigzagueando con precisión.*



*En la imagen podéis observar un claro ejemplo de hasta que punto resulta imprescindible en algunas ocasiones la utilización de los trampolines que nos conducen al techo de los túneles. Si hubiéramos permanecido en la parte inferior la barrera daría sin duda buena cuenta de nuestra nave...*



*En la parte izquierda de la pantalla se encuentra el marcador de armas; podemos transportar hasta seis armas distintas, aunque no podemos activar varias a la vez. Las seis armas existentes son: cañón de fuego simple, de fuego doble, doble hacia los lados, doble hacia arriba, fuego doble más potente, y fuego triple.*

# MICRO Manía

## Si no los tienes Pídenoslos

***Para mayor comodidad a la hora de elegir los números que no tienes, detallamos los juegos ampliamente comentados en cada una de ellas, de la segunda época de MICROMANIA. Puedes hacer tu pedido por teléfono llamando al (91) 734 65 00.***

**1**

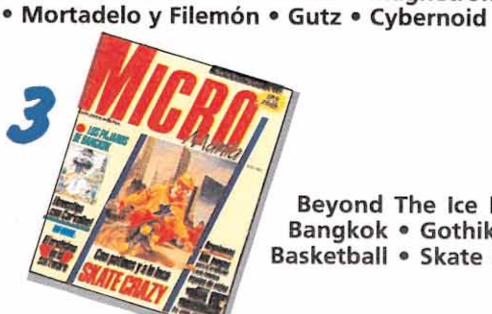


**Target Renegade • La Guerra de las Vajillas • Black Beard • Garfield • Turbo Girl • Venom Strikes Back • La Pantera Rosa**

**2**

**Desolator • Charlie Chaplin • Mad Mix Games Games • Karnov • Hundra • Magnetron • Mortadelo y Filemón • Gutz • Cybernoid**

**3**



**Beyond The Ice Palace • Los Pájaros de Bangkok • Gothik • Street Sports Basketball • Skate Crazy • Capitán Sevilla**

**4**

**Emilio Butragueño Fútbol • Hopping Mad • Terramex • Andy Capp • Tetris • Chicago's 30 • The Race Against Time • Mickey Mouse**

**5**



**Daley Thompson • Humphrey • Overlander • Street Figther • Dark Side • Vindicator • Meganova • Aspar G.P. Master**

**6**

**Thypoon • Samurai Warrior • Coliseum • The Games Winter Edition • Vampire's Empire • Operation Wolf • 1943 • Road Blaster • Where Time Stood Still**

**7**



**Barbarian II • Artura • Rock'n Roller • Thunder Blade • Soldier of Fortune • Live and Let Die • Intensity • Triple Comando • El Poder Oscuro • Cybernoid II • Sol Negro**

**8**

**Afterburner • Robocop • Wells & Fargo • Barbarian • Savage • París-Dakar • Navy Moves.**

**9**



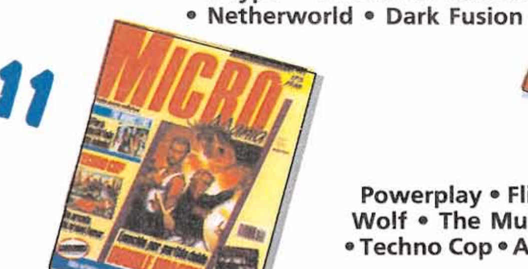
**Pac-Manía • Batman, The Caped Crusader • Total Eclipse • Rambo III • The Last Ninja II.**

**10**



**Dragon Ninja • Starglider 2 • Star Trek • Quién engañó a Roger Rabbit • Tuareg • R-Type • El Retorno del Jedi • Netherworld • Dark Fusion**

**11**



**Powerplay • Flight Simulator • Operation Wolf • The Munsters • Double Dragon • Techno Cop • Alien Syndrome • Led Storm**

# S.O.S.WARE

## Pokes
Commodore

¿Podrían darme Pokes para los siguientes juegos: «The Great Escape», «Empire Strikes Back», «Mega Apocalypse», «Mermaid Madness»?

*Juan Garrido Rivero (Madrid)*

*— The Great Escape: POKE 17343,165: SYS 271*
*— Empire Strikes Back: POKE 37048, 165: SYS 32704*
*— Mega Apocalypse: POKE 53271,255, POKE 53277,255, SYS 22562*
*— Mermaid Madness: POKE 21290,234, POKE 21244,208, SYS 16384*

## Back to skool
Spectrum

¿Cómo se pueden cambiar las notas?

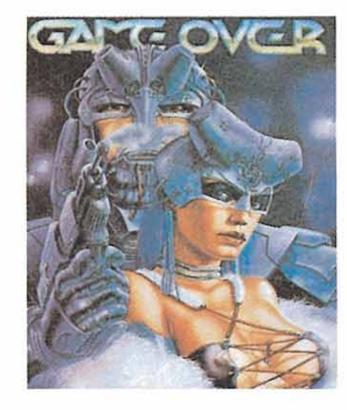
*Miguel de la Rosa (Valencia)*

*En este juego lo que debes hacer para cambiar las notas es buscar la habitación del director y una vez en ella saltar en el recuadro que hay en la habitación entre los escudos.*

## Game Over
Amstrad

1. ¿Cuál es el código para la segunda fase del «Game Over»?
2. ¿Cómo se pasa de pantalla en «007 Alta Tensión»?

*Miguel angel Sicart (Santiago)*

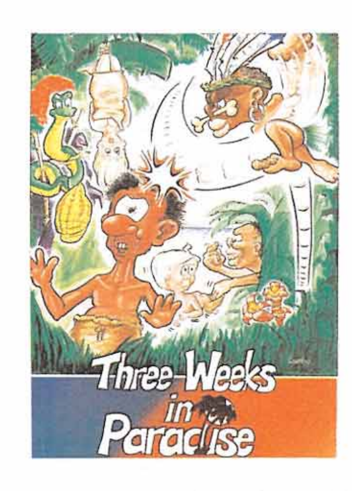



*1. Por primera vez y como una absoluta primicia (¿.?) vamos a dar el código de «Game Over» 10218.*
*2. La primera fase de este juego se desarrolla en un campo de tiro situado en Gibraltar, por ello las balas que nos tiran son de fogueo y no resultan mortales aunque si nos restan energía, lo que debemos hacer es cruzar a toda prisa esquivando los proyectiles y cuando lleguemos al final disparar contra los matorrales donde se esconde nuestro enemigo final.*

## Three Weeks in the Paradise
Spectrum

1. En el juego «Three weeks in the paradise» por más que me muevo debajo de la nube no consigo hacerla soltar rayos ¿qué debo hacer para conseguirlo?
2. También quisiera saber si en el juego «Fernando Martín» hay alguna posibilidad de hacer personales.

*Ignacio Molina (Madrid)*




*1. Para que la nube suelte rayos lo que tienes que hacer es subirte al negro que hay en esta pantalla y empujar el joystick hacia delante, con lo que el negro se pondrá a saltar y la nube soltará rayos además de moverse.*
*2. Para conseguir hacer personales a Fernando Martín tienes que hacer lo siguiente: cuando vaya a machacar echaté contra él, cuando esté en el aire, sin dejar de pulsar hacia ese lado y así aunque machaque se le pitará personal.*

## La abadía del crimen
Amstrad

1. ¿Dónde se encuentra la lámpara para entrar en el laberinto?
2. ¿Se puede entrar de alguna forma por las puertas que no se abren con la llave de Malaquías?

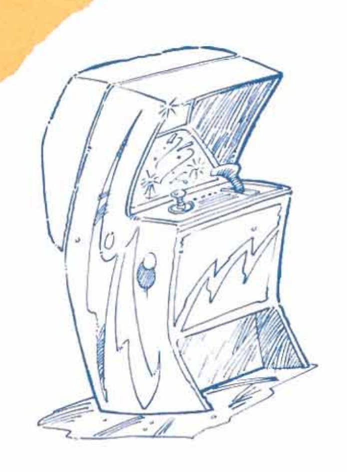
*José María Martínez (Madrid)*

*1. La lámpara de aceite se encuentra sobre una mesa en la cocina, es decir, saliendo del comedor, una habitación al Este, otra al Norte y otra vez al Este.*
*2. Aunque en el juego hay algunas puertas que no se pueden atravesar nunca, la mayoría pueden ser abiertas; hay que tener en cuenta, que además de la llave de Malaquías existen dos más: la del Abad (que aparece la quinta noche sobre el altar) y la del herbolario (robada por el bibliotecario y abandonada después).*





# Estirpe de CAMPEONES



**_Desde siempre, el deporte ha sido uno de los temas más utilizados tanto dentro del mundo del software como dentro del de las máquinas recreativas. Buen ejemplo de ello son las dos novedades que en esta oportunidad os presentamos, «Super Off Road», un clásico juego automovilístico, y «The Final Round», una nueva incursión de Konami en el mundo del boxeo. Insert coin to continue please..._**

La verdad es que poco sorprende la continua utilización de temas deportivos en la concepción de máquinas arcade, ya que al hacerlo las compañías dedicadas a este fascinante mundo consiguen un doble beneficio: por una parte se evitan el engorroso trámite de tener que crear un argumento original para una máquina innovadora -es decir se ahorra tiempo, dinero e imaginación-, y por otra se cuenta de antemano con un alto de grado de aceptación, en teoría proporcional al nivel de popularidad del deporte que se utilice.

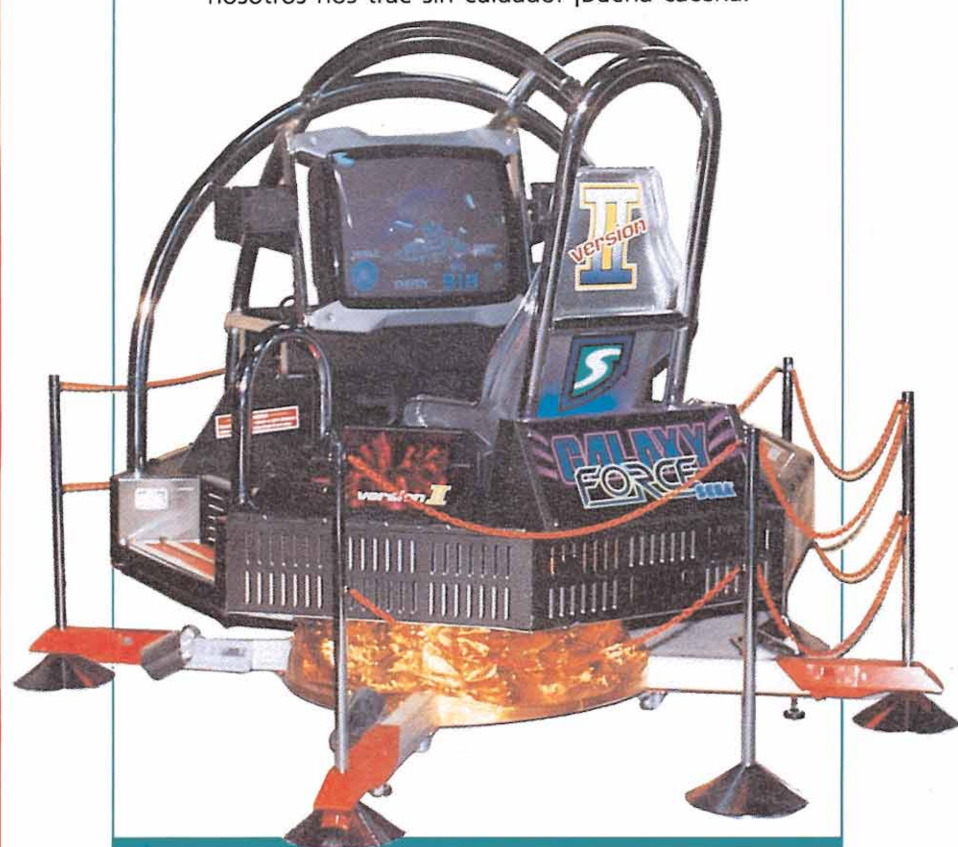
Otro aspecto a destacar es la posibilidad que las máquinas recreativas nos ofrecen de "practicar" deportes que de otra forma nos serían inaccesibles, como la Fórmula 1 —¿alguno de vosotros tiene un Ferrari aparcado en el garaje?—, el boxeo —aunque más de uno entable sus particulares combates con la máquina al aparecer el mensaje de «game over»—, o el golf —el sistema del paraguas, la papelera y la pelota de ping-pong no es demasiado sofisticado—, y todo ello sin más esfuerzos ni sudores que los que puedan producirnos la continua introducción de monedas, para desgracia de nuestro sufrido bolsillo.

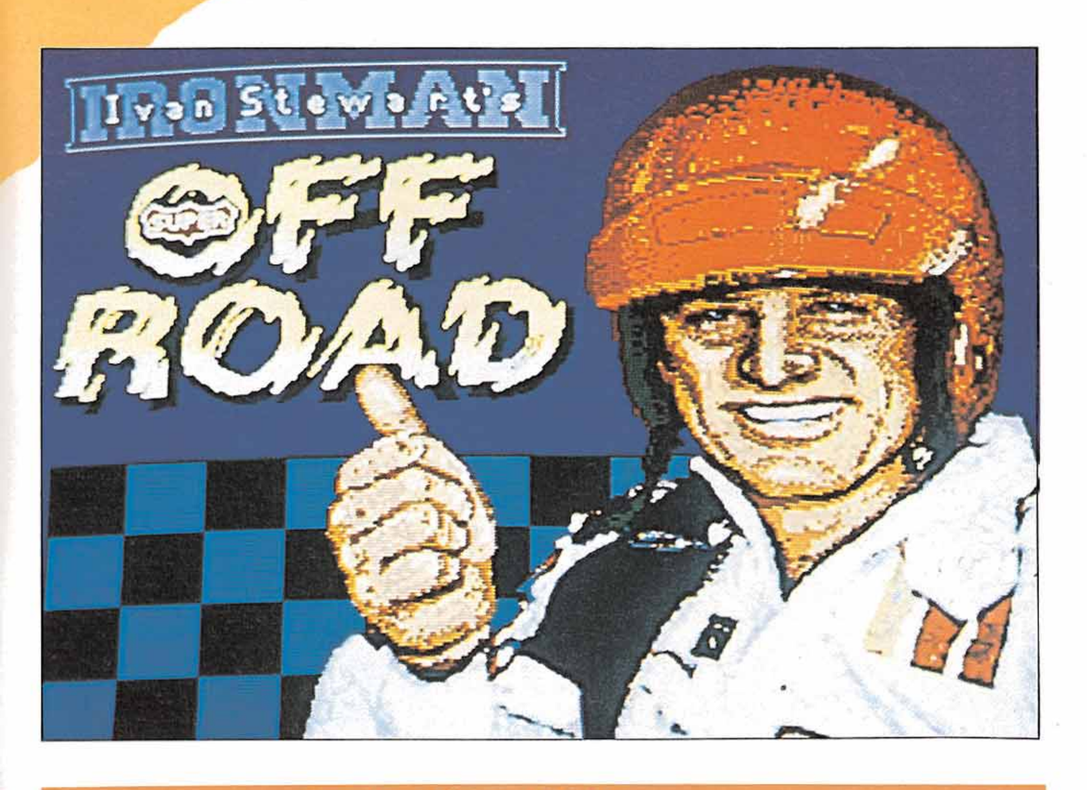
En fin, dejémonos de filosofías de sala recreativa y vayamos a lo que verdaderamente nos interesa, «Super Off Road» y «The Final Round», los dos nuevos cebos dispuestos a tentar vuestro arcadiano apetito. Dejaros vencer por la tentación y continuar leyendo...

### GALAXY FORCE

#### ESPECTACULAR ANTE TODO

No cabe duda que dedicarse al noble arte de acribillar naves enemigas tiene, de por sí, muchos alicientes para un amplio sector de usuarios; pero también es verdad que emprender grandes batallas estelares montado en una máquina como la que tenéis a la vista es además una auténtica gozada. Sega, la compañía que dio vida a este trepidante arcade tridimensional, pensó que aumentar la espectacularidad de la máquina, era un tanto a su favor, y se pusieron manos a la obra para construir un segundo modelo. Éste sólo presenta un pequeño inconveniente: ¡¡Ocupa demasiado espacio!!... pero eso es algo que a nosotros nos trae sin cuidado. ¡Buena cacería!









## «SUPER OFF ROAD»

### TRAS LOS PASOS DE «SUPER SPRINT»

A lo largo de esta sección hemos criticado repetidamente la aparición de máquinas basadas en otras anteriores, por lo que aunque «Super Off Road» este más que notablemente inspirada en «Super Sprint» vamos a dejar esto de lado para centrarnos en comentar lo que nos ofrece, relegando todo comentario negativo sobre este aspecto.

«Super Off Road» es un juego de conducción todo-terreno en el que hasta tres personas pueden participar simultáneamente dirigiendo su propio vehículo, para lo cual la máquina va dotada con tres volantes y tres pedales aceleradores. En pantalla se nos presenta el circuito en que vamos a competir en perspectiva frontal, y a diferencia de lo que ocurre en la mayoría de los juegos automovilísticos en los que sólo se nos muestra una pequeña porción de la carretera, en «Super Off Road» en todo momento podemos observar enteramente la pista en la que estamos compitiendo.

Esto inevitablemente hace que tanto los gráficos del escenario como los de nuestros propios coches sean de un tamaño muy reducido, sin embargo todos ellos están bien diseñados, y además el hecho de poder contemplar en todo momento tanto nuestra posición como la de nuestros adversarios hace que la emoción se dispare por todo lo alto.

Nuestra misión consiste obviamente en clasificarnos en cada carrera para poder competir así en el siguiente circuito, aunque también deberemos preocuparnos de recoger las bolsas de dinero que esporádicamente aparecen en el recorrido. Su utilidad consiste en que entre carrera y carrera accederemos a un submenú en el que podremos adquirir diferentes «extras» para nuestro coche como mejores ruedas o amortiguadores. También recibiremos diferentes cantidades de dinero al concluir la carrera, dependiendo la cifra de nuestra posición (lógicamente la más elevada corresponderá al vencedor).

En definitiva, «Super Off Road», es una máquina tremendamente sencilla tanto en su desarrollo como en su propia concepción, pero alcanza un grado de adicción y espectacularidad —especialmente en la opción de tres jugadores— prácticamente inigualable que sin duda le hará alcanzar las dos aspiraciones de toda máquina: «crear corrillo» (ya sabéis, uno jugando y diez mirando) y vaciar nuestros bolsillos. Qué se le va a hacer, el vicio es el vicio... ■




Entre carrera y carrera accederemos a un submenú. En él podremos adquirir «extras» para nuestro vehículo.



En todo momento podemos observar la pista en la que estamos conduciendo.

## «THE FINAL ROUND»

### UNA MÁQUINA PESO PESADO




Nuestro objetivo es alcanzar el título mundial de los pesos pesados.

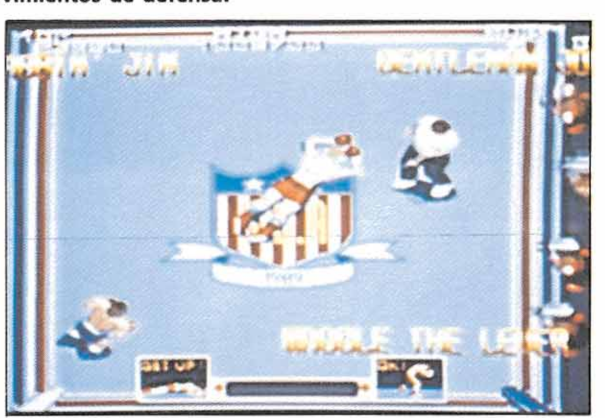
Muy, muy pocas cosas vamos a decir acerca de «The Final Round», el nuevo lanzamiento de Konami, ya que, por una parte trata un deporte abundantemente utilizado dentro del mundo de las recreativas, el boxeo —de hecho la propia Konami realizó ya una máquina sobre este deporte—, por otra presenta un desarrollo prácticamente idéntico al de «The Main Event» la máquina de lucha libre que también Konami creara, y por otra, por que éste no es ni lo suficientemente espectacular ni lo bastante original para que logre sorprendernos.

Nuestro objetivo es muy simple, alcanzar el título mundial de los pesos pesados, para lo cual, partiendo de la categoría más baja, deberemos derrotar a todos los contricantes que se nos enfrenten en el «ring». Disponemos de diferentes golpes —así como de varios movimientos de defensa— que se logran con las combinaciones de botones y palanca, y su conveniente utilización será nuestro único cometido a lo largo de la partida.

«The Final Round» interesará a los fanáticos de este tipos de máquinas, por que los que no lo sean, mucho nos tememos que pocos atractivos encontrarán en ella ya que ni los gráficos, ni los sonidos, ni el desarrollo, ni el argumento son nada del otro mundo... es más, ni siquiera de éste. ■

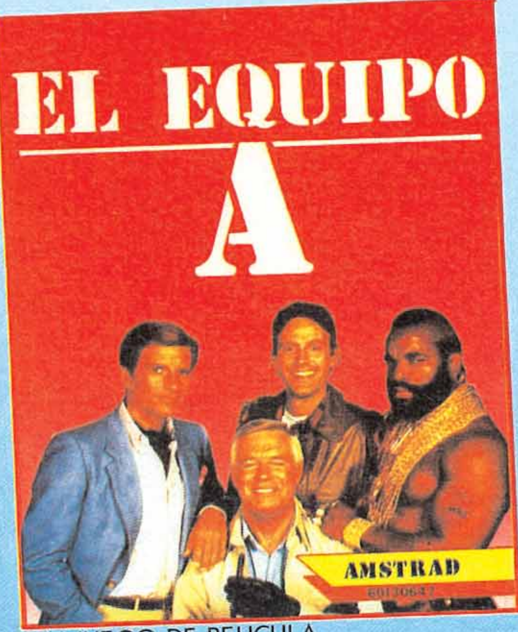



Disponemos de diferentes golpes, así como de diversos movimientos de defensa.

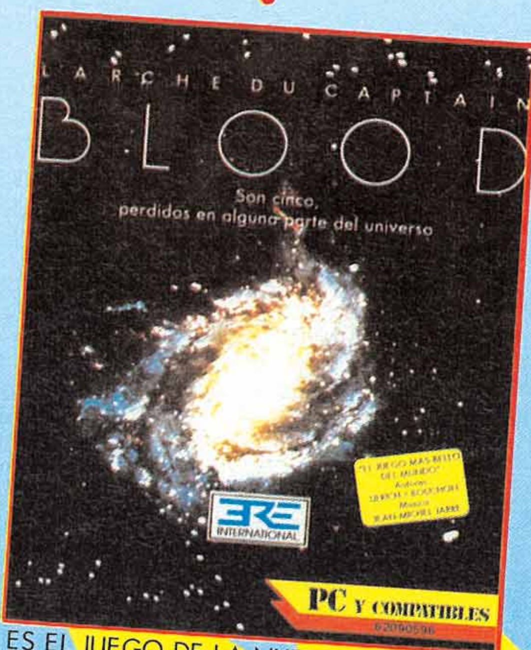


«The Final Round» convencerá únicamente a los incondicionales de este tipo de máquinas.

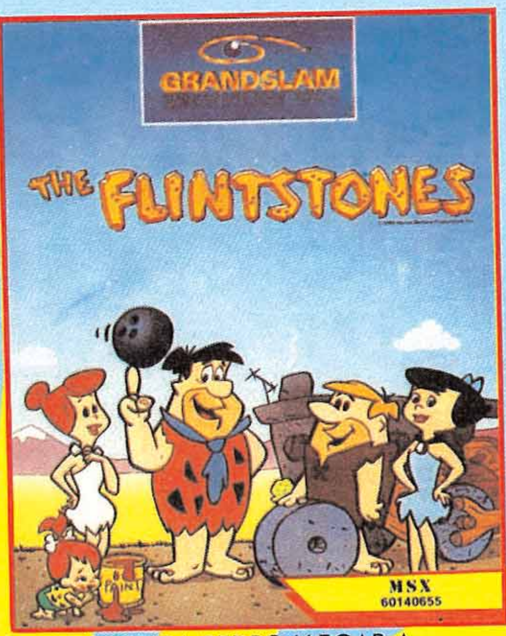
# Esto NO es todo



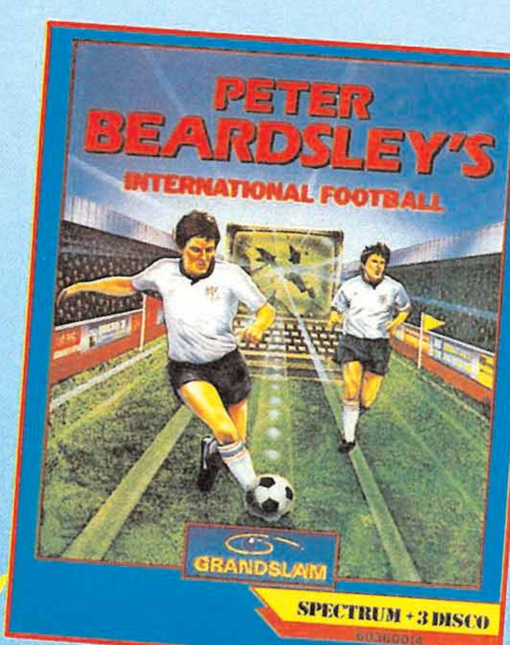
UN JUEGO DE PELICULA



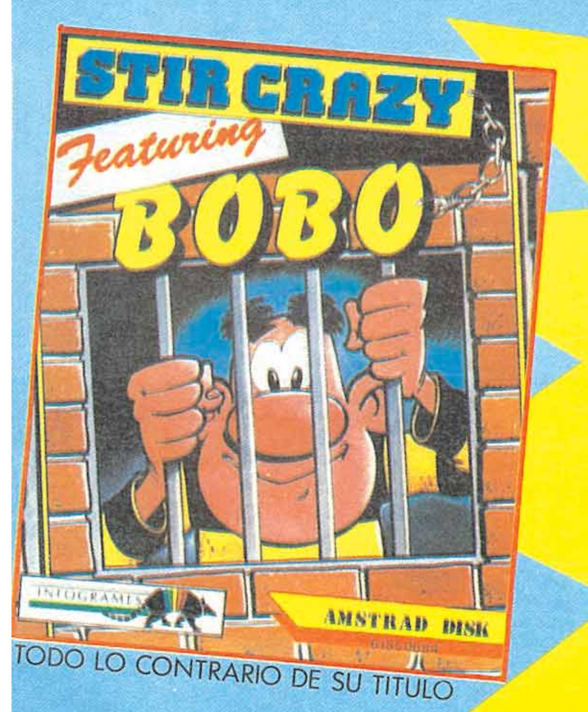
ES EL JUEGO DE LA NUEVA ERA EN PROGRAMACION



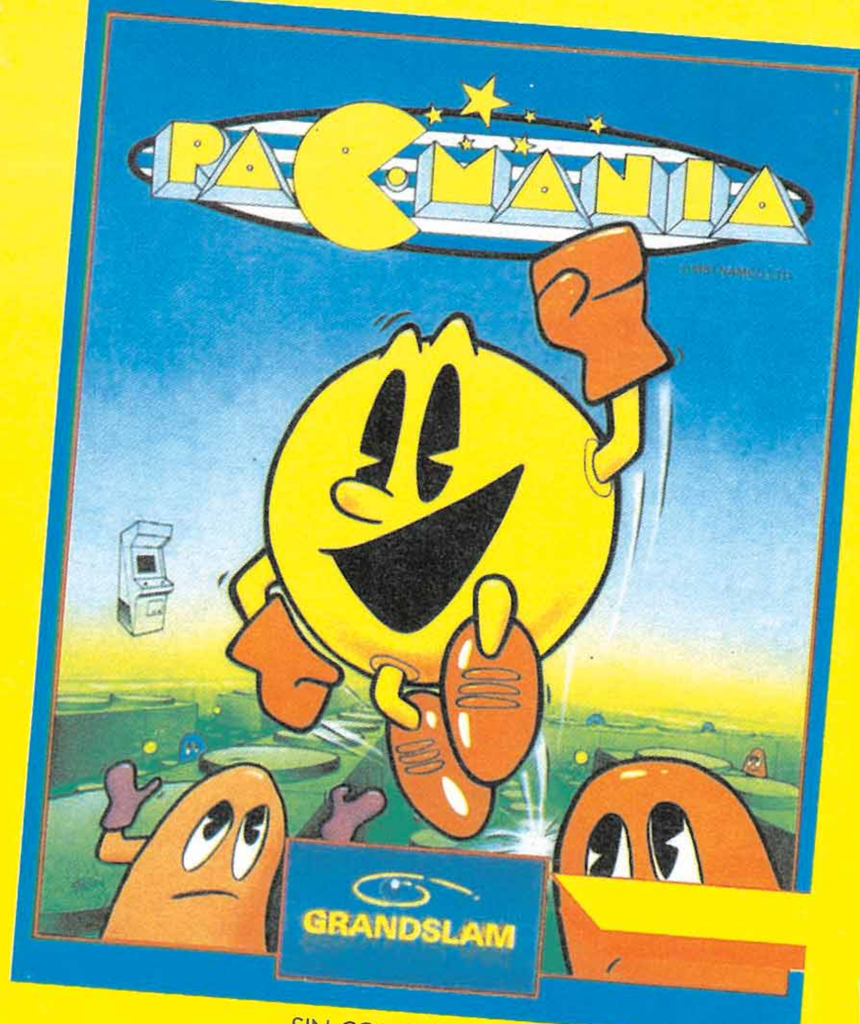
¿CONSEGUIRA PEDRO LLEGAR A TIEMPO A LA BOLERA?



¡FUTBOL TOTAL!



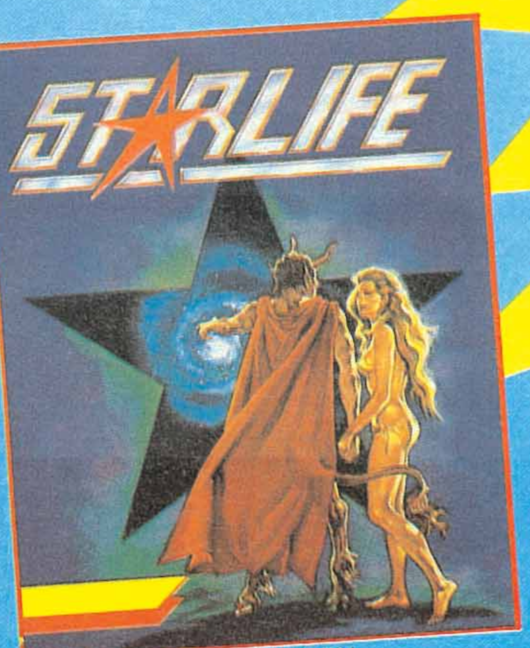
TODO LO CONTRARIO DE SU TITULO



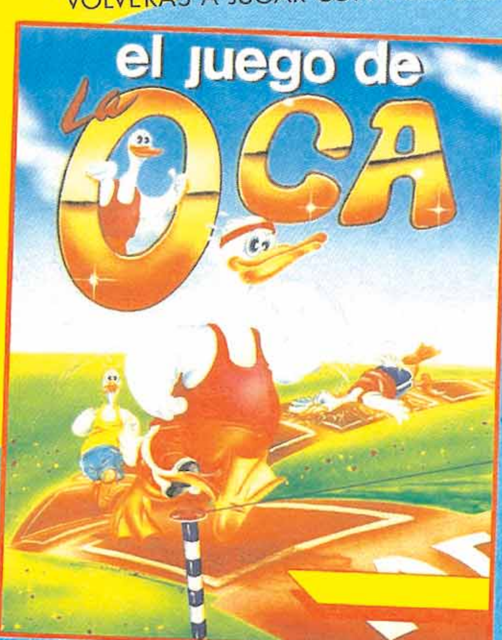
SIN COMENTARIOS



SI ELIGES ESTE PROGRAMA NO VOLVERAS A JUGAR CON "ARKANOID"

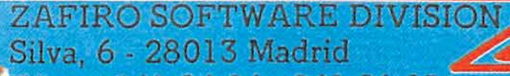


UNA VIDEO-AVENTURA EN CASTELLANO REALMENTE INCREIBLE



ESTE JUEGO ES... ¡LA OCA!





ZAFIRO SOFTWARE DIVISION
Silva, 6 - 28013 Madrid
Tfnos. 241 94 24 - 241 96 25
Télex: 22690 ZAFIR E
Fax: 542 14 10



## NAVY MOVES — AMSTRAD

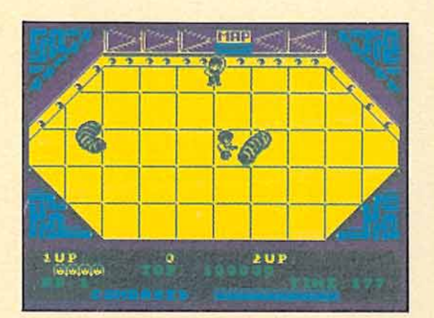
```
1 REM CARGADOR NAVY MOVES 1
2 REM     Por: David Rodriguez
3 REM     ----------------
4 REM
10 MODE 1:l=190:CALL &BD37
20 FOR x=&BF00 TO &BF52 STEP 12
30 l=l+10:READ LIN$,CHK$:chk=0
40 FOR y=1 TO 24 STEP 2
50 by=VAL("&"+MID$(lin$,y,2))
60 chk=chk+by
70 POKE x+y/2,by
80 NEXT
90 IF chk<>VAL("&"+chk$) THEN PRINT"ERRO
R EN LIN=";l:END
91 NEXT
100 INPUT "Vidas Infinitas (S/N):";a$:IF
 UPPER$(a$)="S" THEN POKE &BF11,0
110 INPUT "Inmune minas (S/N):";a$:IF UP
PER$(a$)="N" THEN POKE &BF16,&15:POKE &B
F17,&BF
120 INPUT "Chocar con Jets (S/N):";a$:IF
 UPPER$(a$)="N" THEN POKE &BF21,&FF
130 INPUT "Inmune tiburones (S/N):";a$:I
F UPPER$(a$)="S" THEN POKE &BF2B,&18
140 INPUT "Inmune buzos (S/N):";a$:IF UP
PER$(a$)="N" THEN POKE &BF30,&30:POKE &B
F31,&BF
150 INPUT "Morena muere con un misil (S/
N):";a$:IF UPPER$(a$)="S" THEN POKE &BF3
B,1
160 INPUT "Pulpo muere con un misil (S/N
):";a$:IF UPPER$(a$)="S" THEN POKE &BF40
,1
170 INPUT "Boya de Comienzo (0-3):";x:PO
KE &BF45,(x AND 1)*150+50:POKE &BF46,INT
(x/2)
180 MEMORY &9FFF:MODE 1:LOCATE 1,24:PRIN
T"   - Inserta NAVY MOVES 1 original -";
:LOAD"!C",&A000:POKE &A059,&C3:POKE &A05
A,&E:POKE &A05B,&BF:MODE 0:CALL &BF00
190 NEXT
200 DATA 2100A011E80301F501EDB0C3,514
210 DATA E803E5F53E3D32E479212B9E,5B9
220 DATA 3600233600233600 3E00B728,205
230 DATA 053EC332BE9C3E3032698C21,448
240 DATA 0A8236002336002336003E1E,1D0
250 DATA 32617F3E1232859521000022,2F1
260 DATA 0A73F1E1DD2180A6C3450400,57F
```

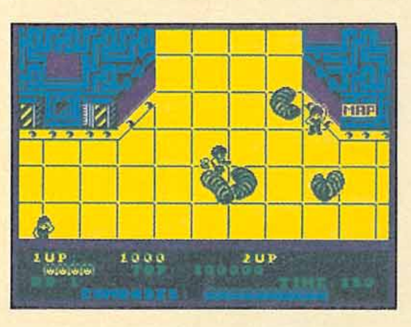
### 2.ª PARTE

```
10 MODE 1:l=170:CALL &BD37
20 MEMORY 29999:GOSUB 90
30 INPUT "Inmunidad (S/N):";a$:IF UPPER$
(a$)="N" THEN POKE &BF11,&10:POKE &BF12,
&BF
40 INPUT"Vidas infinitas (S/N):";a$:IF U
PPER$(a$)="N" THEN POKE &BF1D,&10:POKE &
BF1E,&BF
50 INPUT "Balas infinitas (S/N):";a$:IF
UPPER$(a$)="N" THEN POKE &BF20,&10:POKE
&BF21,&BF
60 INPUT "Lanzallamas infinito (S/N):";a
$:IF UPPER$(a$)="N" THEN POKE &BF28,&10:
POKE &BF29,&BF
70 MODE 1:LOCATE 1,24:PRINT"    - Inserta
 NAVY MOVES 2 original -";
80 LOAD"!c",&A000:POKE &A059,&C3:POKE &A
05A,&E:POKE &A05B,&BF:MODE 0:CALL &BF00
90 FOR x=&BF00 TO &BF37 STEP 12
100 l=l+10:READ LIN$,CHK$:chk=0
110 FOR y=1 TO 24 STEP 2
120 by=VAL("&"+MID$(lin$,y,2))
130 chk=chk+by
140 POKE x+y/2,by
150 NEXT
160 IF chk<>VAL("&"+chk$) THEN PRINT"ERR
OR EN LINEA=";L:END
170 NEXT:RETURN
180 DATA 2100A011580201F501EDB0C3,483
190 DATA 5802E5F521FB893600233600,468
200 DATA 233600AF32E879210B823600,37F
210 DATA 2336002167823600233600F1,2E3
220 DATA E1DD2100A2C3B50200000000,3FB
```

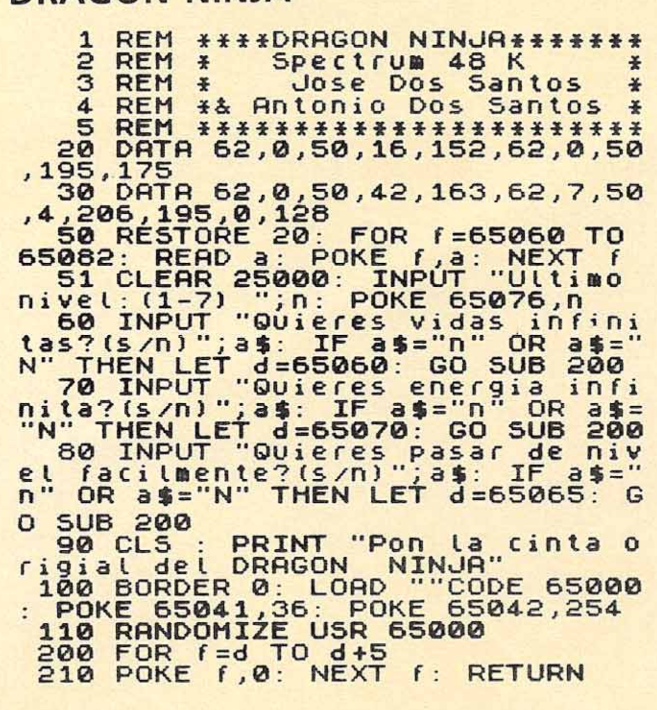
## ALIEN SYNDROME — COMMODORE 64

```
1 REM*******************************
2 REM*                             *
3 REM*  ALIEN SYNDROME  COMMODORE 64 *
4 REM*  JOSE DOS SANTOS 1989       *
5 REM*                             *
6 REM*******************************
7 :
8 FORN=49408TO49453:READA:POKEN,A:S=S+A
:NEXT
9 IFS<>5220THENPRINT"ERROR EN DATAS":EN
D
10 INPUT"NUMERO DE VIDAS (0-64)";N:POKE
49441,N
11 IFN<0ORN>64THENGOTO10
12 PRINT:PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA
 UNA TECLA"
13 GETA$:IFA$=""THEN13
14 POKE816,0:POKE817,193:POKE2050,0:LOA
D
15 :
16 DATA32,165,244,169,14,141,121,4,169,
193,141,122,4,96,169,32,141
17 DATA158,58,169,32,141,159,58,169,193
,141,160,58,76,64,1,169,96
18 DATA141,94,255,169,0,141,32,208,96,7
4,68,83
```



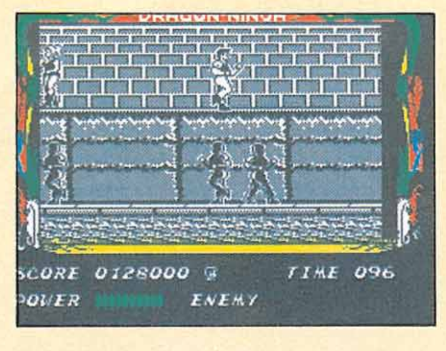

## COMANDO TRACER — SPECTRUM

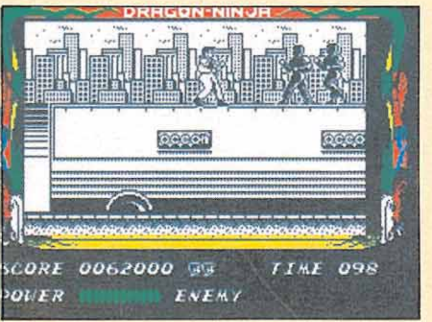



```
  10 CLEAR 65535: PRINT #0;"inmu
nidad? (N=no)": LET i=0: PAUSE 0
: IF INKEY$="N" THEN LET i=61
  20 PRINT #0;"vidas infinitas?
(N=no)": LET v=0: PAUSE 0: IF IN
KEY$="N" THEN LET v=61
  30 BORDER 0: PAPER 0: CLS : PR
INT #0;AT 21,0; PAPER  2; INK 6;
"FA PRESENTA..."; FLASH 1;"  TRA
CER  "; FLASH 0;"CARGADOR";
  40 LOAD ""CODE
  50 RESTORE : FOR d=64485 TO 64
511: READ v: POKE d,v: NEXT d: P
OKE 64495,v: POKE 64500,i
  60 RANDOMIZE USR 64485
  70 DATA 33,238,251,34,14,252,1
95,0,252,62,61,50,217,197,62,61,
50,181,197,62,201,50,146,219,195
,107,171
```

## DRAGON NINJA — SPECTRUM 48 K

```
   1 REM ****DRAGON NINJA*******
   2 REM *    Spectrum 48 K     *
   3 REM *     Jose Dos Santos  *
   4 REM *& Antonio Dos Santos  *
   5 REM ***********************
  20 DATA 62,0,50,16,152,62,0,50
,195,175
  30 DATA 62,0,50,42,163,62,7,50
,4,206,195,0,128
  50 RESTORE 20: FOR f=65060 TO
65082: READ a: POKE f,a: NEXT f
  51 CLEAR 25000: INPUT "Ultimo
nivel:(1-7) ";n: POKE 65076,n
  60 INPUT "Quieres vidas infini
tas?(s/n)";a$: IF a$="n" OR a$="
N" THEN LET d=65060: GO SUB 200
  70 INPUT "Quieres energia infi
nita?(s/n)";a$: IF a$="n" OR a$=
"N" THEN LET d=65070: GO SUB 200
  80 INPUT "Quieres pasar de niv
el facilmente?(s/n)";a$: IF a$="
n" OR a$="N" THEN LET d=65065: G
O SUB 200
  90 CLS : PRINT "Pon la cinta o
rigial del DRAGON  NINJA"
 100 BORDER 0: LOAD ""CODE 65000
: POKE 65041,36: POKE 65042,254
 110 RANDOMIZE USR 65000
 200 FOR f=d TO d+5
 210 POKE f,0: NEXT f: RETURN
```



## REX

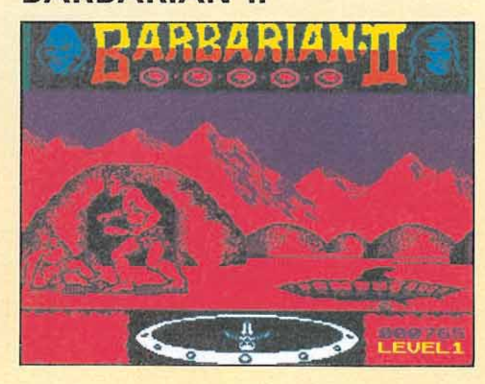
SPECTRUM

```
  10 REM *********************
  20 REM ***               ***
  30 REM **  AMADOR MERCHAN  **
  40 REM * RIBERA -- 14/12/88 *
  50 REM *...................*
  60 REM **  REX first part  **
  70 REM ***               ***
  80 REM *********************
  90 CLEAR 24599
 100 INK 4: PAPER 4: BORDER 4: C
LS
 110 LOAD ""SCREEN$
 120 PRINT AT 0.0:
 130 LOAD ""CODE
 140 INPUT "INF. VIDAS? (S/N)".A
$
 150 IF A$="S" OR A$="s" THEN PO
KE 40057.0
 160 INPUT "ESCUDO INF.? (S/N)".
A$
 170 IF A$="S" OR A$="s" THEN PO
KE 39396.0
 180 INPUT "BOMBAS INF.? (S/N)".
A$
 190 IF A$="S" OR A$="s" THEN PO
KE 38745.0
 200 RANDOMIZE USR 38010
```

```
  10 REM *********************
  20 REM ***               ***
  30 REM **  AMADOR MERCHAN  **
  40 REM * RIBERA -- 14/12/88 *
  50 REM *...................*
  60 REM **  REX second part **
  70 REM ***               ***
  80 REM *********************
  90 CLEAR 24999
  95 INK 3: PAPER 3: BORDER 3: C
LS
 100 LOAD ""SCREEN$
 110 PRINT AT 0.0:
 120 LOAD ""CODE
 130 INPUT "INF. VIDAS? (S/N)".A
$
 140 IF A$="S" OR A$="s" THEN PO
KE 40303.0
 150 INPUT "ESCUDO INF.? (S/N)".
A$
 160 IF A$="S" OR A$="s" THEN PO
KE 39170.0
 170 INPUT "SIN CLAVE? (S/N)".A$
 180 IF A$="S" OR A$="s" THEN PO
KE 56103.201
 190 RANDOMIZE USR 38000
```

## BARBARIAN II

SPECTRUM 128 K




```
  10 REM Cargador Barbarian II
  20 REM Spectrum 128K
  30 REM Pedro Jose Rodriguez-89
  40 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LEAR 30207: POKE 23658,8: RESTOR
E : FOR n=47000 TO 47015: READ a
: POKE n,a: NEXT n
  50 INPUT "Vidas infinitas? ";
LINE a$: IF a$(1)<>"S" THEN POKE
 47003,0
  60 INPUT "Inmunidad? "; LINE a
$: IF a$(1)<>"S" THEN POKE 47006
,0: POKE 47009,0: POKE 47012,0
  70 PRINT #0;"Inserta cinta ori
ginal...": PAUSE 100: INK 0: POK
E 23624,0: CLEAR
  80 LOAD ""CODE 47104: POKE 472
31,152: POKE 47232,183: RANDOMIZ
E USR 47104
  90 DATA 175,50,205,156,50,161,
150,50,27,151,50,138,163,195,0,9
6
```

## BARBARIAN II

SPECTRUM 48 K

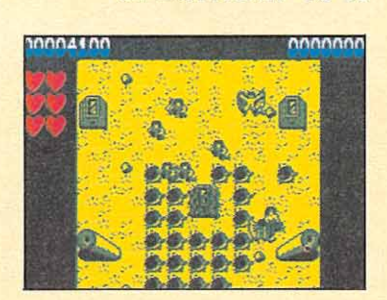
```
  10 REM Cargador Barbarian II
  20 REM Spectrum 48K
  30 REM Pedro Jose Rodriguez-89
  40 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LEAR 30207: POKE 23658,8: RESTOR
E : FOR n=65000 TO 65015: READ a
: POKE n,a: NEXT n
  50 INPUT "Vidas infinitas? ";
LINE a$: IF a$(1)<>"S" THEN POKE
 65003,0
  60 INPUT "Inmunidad? "; LINE a
$: IF a$(1)<>"S" THEN POKE 65006
,0: POKE 65009,0: POKE 65012,0
  70 PRINT #0;"Inserta cinta ori
ginal...": PAUSE 100: INK 0: POK
E 23624,0: CLEAR
  80 LOAD ""CODE 62464: POKE 627
81,232: POKE 62782,253: RANDOMIZ
E USR 62464
  90 DATA 175,50,108,150,50,88,1
44,50,210,144,50,223,156,195,0,9
1
```




## VICTORY ROAD

SPECTRUM 48 K

```
   1 REM **    J.E BARBERO    **
   2 REM **   SPECTRUM  48K   **
   3 REM **** VICTORY  ROAD ****
   4 REM
   5 MERGE "": RUN 10
  35 POKE 34783,0: POKE 34784,0:
 POKE 34785,0: REM VIDAS INFINI-
TAS PARA LOS DOS JUGADORES
```



## BUTCHER HILL

SPECTRUM



```
  10 REM *******************
  20 REM ***             ***
  30 REM ** AMADOR MERCHAN **
  40 REM * RIBERA  31/03/89 *
  50 REM *-----------------*
  60 REM **  BUTCHER HILL  **
  70 REM ***             ***
  80 REM *******************
  90 FOR F=64000 TO 64049: READ
A: POKE F,A: NEXT F
 100 DATA 62,255,55,221,33,0,64,
17,0,27,205,86,5,62,255,221
 110 DATA 33,136,110,17,8,116,55
,205,86,5,33,136,110,17,0,91
 120 DATA 1,8,116,237,176,175,50
,84,107,50,220,107,50,232,107,19
5,204,92
 130 INPUT "INF. ARMAMENTO (S/N)
?",A$
 140 IF A$="N" OR A$="n" THEN FO
R F=64038 TO 64040: POKE F,0: NE
XT F
 150 INPUT "INMUNIDAD (S/N)?",A$
 160 IF A$="N" OR A$="n" THEN FO
R F=64041 TO 64043: POKE F,0: NE
XT F
 170 INPUT "INF. VIDAS (S/N)?",A
$
 180 IF A$="N" OR A$="n" THEN FO
R F=64044 TO 64046: POKE F,0: NE
XT F
 190 INK 0: PAPER 1: BORDER 1: C
LS
 200 LOAD ""CODE
 210 LET A=USR 64000
```

## THE DEEP

SPECTRUM 48 K

```
  10 REM *********************
  20 REM ***               ***
  30 REM **  AMADOR MERCHAN  **
  40 REM *  RIBERA  05/03/89  *
  50 REM * ----------------- *
  60 REM **     THE DEEP     **
  70 REM ***               ***
  80 REM *********************
  90 LOAD ""CODE
 100 FOR F=64000 TO 64036: READ
A: POKE F,A: NEXT F
 110 RANDOMIZE USR 64000
 120 DATA 49,191,93,55,62,255
 130 DATA 221,33,0,64,17,0,27,20
5,86,5
 140 DATA 55,62,255,221,33,192,9
3,17,64,156,205
 150 DATA 86,5,33,164,230,54,0,1
95,192,93
```

# CARGADORES




## ROGER RABBIT — AMIGA



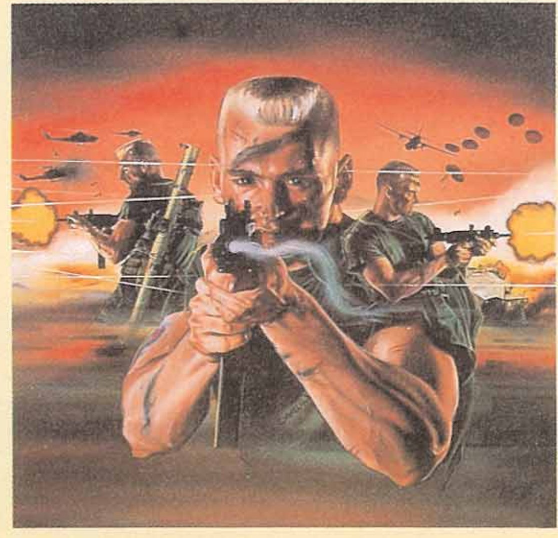
### INSTRUCCIONES DE USO

**Los pasos a seguir para obtener las ventajas que proporcionan los cargadores son:**

**— Cargar en el ordenador el Amiga Basic. A continuación teclear cuidadosamente el listado del cargador, poniendo especial cuidado en respetar los espacios. Salvar el listado (opción SAVE de la ventana PROJECT) en un disco formateado para posibles futuros usos. Ejecutar (opción START de la ventana RUN) el listado y seguir las instrucciones que aparezcan en pantalla. Si se nos pide resetear el ordenador deberemos hacerlo pulsando las teclas CTRL simultáneamente con las dos teclas marcadas con una A situadas a los lados de la barra espaciadora.**

```
REM ******************************************************************
REM * CARGADOR 'ROGER RABBIT' (AMIGA) - (C)1989 TONI VERDU / MICROMANIA *
REM ******************************************************************
CH=0:DIM CM%(256)
FOR I=0 TO 151:READ V$:V=VAL("&h"+V$):CM%(I)=V:CH=CH+V:NEXT I
IF CH<>1237570& THEN PRINT "ERROR EN LOS DATA !":END
INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N) ":T$
IF UCASE$(T$)="N" THEN CM%(119)=0:CM%(121)=0:CM%(123)=0
INPUT "TIEMPO INFINITO EN EL ALMACEN (S/N) ";T$
IF UCASE$(T$)="N" THEN CM%(125)=0
CM&=VARPTR(CM%(0)):CALL CM&
PRINT:PRINT "OK.HAZ UN RESET Y CARGA EL PROGRAMA NORMALMENTE.":END
DATA 48e7,c0c2,2c79,0000,0004,2d6e,003a,002e,41ee,0022,7016,4281,d258,51c8
DATA fffc,4641,3d41,0052,226e,003a,41fa,0012,303c,01ff,12d8,51c8,fffc,4cdf
DATA 4303,4e75,48e7,c0c2,2c79,0000,0004,42ae,002e,41fa,0032,20ae,ff3c,41fa
DATA 001e,2d48,ff3c,43f9,0000,0020,41fa,0086,2091,41fa,003a,2288,4cdf,4303
DATA 4e75,2f08,41fa,00ba,2080,205f,4eb9,544f,4e49,48e7,6080,223a,00a8,41fa
DATA 0060,7403,b298,6604,2140,000c,51ca,fff6,4cdf,0106,4e75,48e7,c0f0,41fa
DATA 0054,43fa,0078,47fa,006c,7203,4a90,6722,2450,4280,1013,e540,2031,0800
DATA d5e8,0010,b092,660e,4290,4280,102b,0004,e540,24b1,0800,4a98,4a1b,51c9
DATA ffd4,4cdf,0f03,4ef9,544f,4e49,0000,3118,0000,24dc,0000,6f3c,0000,6f3c
DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,2bc8,0000,0f54,0000,01a2
DATA 0000,22b6,0000,0001,0202,0202,522c,839e,526c,dfba,4e71,4e71
```

## OPERATION WOLF — AMIGA



### INSTRUCCIONES DE USO

**Para utilizar este cargador del juego «Operation Wolf» de Ocean deberéis seguir exactamente los mismos pasos que los referidos en el cargador de «Rogger Rabbit».**

**Para que no os quede ningún tipo de duda a la hora de utilizar los cargadores vamos a poner especial énfasis en un par de puntos importantes. En la mayoría de las ocasiones el cargador nos pedirá que reseteemos el ordenador —siguiendo los pasos antes descritos— para una vez hecho introducir el disco original del juego. Es imprescindible sacar el disco Amiga Basic antes de resetear el ordenador. No confundir resetear con apagar el ordenador. Si desconectamos el Amiga, los datos del cargador se perderán. Cuando salvemos el cargador el Amiga Basic nos solicita que le demos un nombre, conviene elegir uno fácil de identificar como «cargaoperation» o «rogercargador».**

```
REM *********************************************************************
REM * CARGADOR 'OPERATION WOLF' (AMIGA) - (C)1989 TONI VERDU / MICROMANIA *
REM *********************************************************************
CH=0:P=523520&:F=523736&:IN=523676&:CA=523640&:GR=523658&:NOP=20081
FOR I=P TO F STEP 2:READ N$:N=VAL("&H"+N$):POKEW I,N:CH=CH+N:NEXT I
IF CH<>949347& THEN PRINT "ERROR EN LOS DATA !":END
INPUT "INMUNIDAD (S/N) ":N$:IF UCASE$(N$)<>"N" THEN POKEW IN,NOP
INPUT "INFINITOS CARGADORES (S/N)";N$:IF UCASE$(N$)<>"N" THEN POKEW CA,NOP
INPUT "INFINITAS GRANADAS (S/N)";N$:IF UCASE$(N$)<>"N" THEN POKEW GR,NOP
CALL P:PRINT "HAZ UN RESET Y CARGA EL PROGRAMA NORMALMENTE.":END
DATA 2c79,0000,0004,41fa,001c,2d48,002e,41ee,0022,7016,4281,d258,51c8,fffc
DATA 4641,3d41,0052,4e75,2f0e,2c79,0000,0004,42ae,002e,23ee,fe3a,0007,fd46
DATA 2d7c,0007,fd44,fe3a,2c5f,4e75,4eb9,544f,4e49,0ca9,0008,f000,002c,6702
DATA 4e75,2d7a,ffee,fe3a,48e7,e0c0,41f9,0000,b000,43f9,0004,0000,223c,4e71
DATA 4e71,243c,0003,6f50,6010,3141,1272,3141,1ce6,3141,22c6,3141,2968,6010
DATA 3141,119e,3141,1c12,3141,21f2,3141,2894,6032,3018,0c40,0479,6610,2028
DATA 0002,b480,6608,4250,41e8,0006,6016,0240,f1ff,0c40,5179,660c,2010,b480
DATA 6606,3141,fffe,20c1,b3c8,66ce,4cdf,0307,4ef9,0000,b000
```

# 1ª Competición Internacional de videojuegos

## ¡Tú puedes ser campeón de Europa!

Por primera vez en la historia de los Videojuegos se pone en marcha una competición de ámbito internacional donde los buenos «jugones» tendrán oportunidad de demostrar su habilidad. Como es lógico, las más importantes revistas del sector en toda Europa se han ocupado de llevarla a cabo. Se trata de TILT (Francia), COMPUTER AND VIDEO GAMES (Inglaterra), SMASH (Alemania) y MICROMANIA (España).

El concurso tendrá lugar en tres fases: LOCAL, NACIONAL e INTERNACIONAL. Cada país organiza y controla las fases LOCAL y NACIONAL. La fase INTERNACIONAL, en esta primera edición, tendrá lugar en FRANCIA.

En cada país se desarrollará la competición en los ordenadores más difundidos y en España son los siguientes: SPECTRUM, AMSTRAD CPC, ATARI, AMIGA y PC.

### PARTICIPANTES

Todos los lectores de MICROMANIA podrán escribir manifestando su deseo de participar, rellenando para ello las soluciones al cuestionario adjunto. Posteriormente recortará la casilla de las soluciones (no valen fotocopias) y la enviará, antes del día 31 de Mayo de 1989, a:

MICROMANIA. HOBBY PRESS S.A.
Carretera de Irún Km.12,400. 28049 MADRID

Cada participante indicará claramente en una esquina del sobre la palabra «EUROCHALLENGE», además de la sede donde le gustaría competir y el sistema de ordenador elegido entre los siguientes: Amiga, Atari ST, Spectrum, Amstrad y PC. De esta forma comienza el periodo de entrenamiento.

Posteriormente se procederá a un sorteo ante Notario, el día 8 de Junio de 1989, para elegir a los 25 participantes de cada sede (5 por cada sistema) de entre los acertantes del cuestionario, lo que hace un total de 525 participantes en toda España.

### PROGRAMAS

Los programas seleccionados para la competición son los siguientes:

| ORDENADOR | TITULO | CASA |
|---|---|---|
| SPECTRUM | BLASTEROIDS | IMAGE WORKS |
| AMSTRAD | ULISES | OPERA SOFT |
| PC | DOUBLE DRAGON | MELBOURNE HOUSE |
| ATARI | SKWEEK | LORICIELS |
| AMIGA | OPERATION WOLF | OCEAN |

La apreciación objetiva de la calidad de un jugador se hará únicamente por la puntuación obtenida que controlará un responsable de cada tienda (el juez) y no por otros conceptos como habilidad, porcentaje de juego resuelto, número de vidas extras obtenidas, etc.

En los juegos en los que determinada combinación de teclas proporciona vidas extras o energía infinita, no podrá utilizarse este recurso para no dar ninguna ventaja a unos jugadores sobre otros.

Cada jugador se presentará para participar en una sola máquina teniendo en cuenta el juego seleccionado para ese ordenador, el cual no podrá ser sustituido por ningún otro. Los jugadores podrán utilizar, si lo desean, su propios joysticks.

### FASES DE LA COMPETICION

**FASE LOCAL**

Con objeto de facilitar los desplazamientos durante la fase local, se ha dividido el territorio nacional en 21 sedes aproximadamente equidistantes en kilómetros, lo que permitirá, a juicio de la organización, una asistencia más equitativa (véase el mapa adjunto). Cada jugador elegirá la sede donde le gustaría competir, procurando que sea la más cercana a su localidad (aunque no pertenezca a su provincia), con objeto de evitar gastos por desplazamientos innecesarios, que en esta fase serán por cuenta del propio participante.

La fase LOCAL tendrá lugar simultáneamente en todas las sedes, entre los días 23 y 24 de Junio (Viernes y Sábado).

El día y la hora concreto se comunicará por escrito a todos los seleccionados por el Notario y el lugar será una tienda de informática de la localidad elegida, donde cada participante, portando una acreditación que MICROMANIA le hará llegar a tal efecto, tendrá derecho a jugar en la máquina previamente seleccionada por él y en el programa que le corresponde según el cuadro adjunto, hasta quedar eliminado. El tiempo de juego o el número de partidas que hay que jugar se determinará posteriormente en la propia tienda, en función de las características del juego elegido.

Según la puntuación obtenida, pasarán a la fase siguiente un ganador por cada sistema de cada sede (es decir, un total de cinco participantes por sede, lo que constituirá el EQUIPO LOCAL). Cinco ganadores por sede, al ser 21 las sedes, son 105 los participantes que pasan a la fase Nacional..

**FASE NACIONAL**

Los ganadores de cada sede, en cada una de las máquinas (5 por sede), se trasladarán a Madrid para celebrar la final NACIONAL los días 9 y 10 de SEPTIEMBRE. A estos participantes la organización les pagará el viaje a Madrid y una noche de estancia en un Hotel, junto con un acompañante. Es decir, serán 210 personas las invitadas.

**FASE INTERNACIONAL**

Con los cinco ganadores de la fase FINAL, un representante por cada máquina, se creará el NATIONAL TEAM. Este NATIONAL TEAM es el que se enfrentará en la fase INTERNACIONAL con los otros tres países, pocos días después, en el marco de la I Feria Internacional de Videojuegos, a celebrar el 15 de OCTUBRE en París.

Todos los gastos ocasionados en esta fase correrán a cargo de la organización, quien se encargará de los viajes, hoteles, etc. de estas cinco personas.

**VIAJES**

Los desplazamientos que se produzcan en la fases INTERNACIONAL y NACIONAL, así como los gastos de alojamiento (hotel), correrán por parte de la organización, excepción hecha de la fase LOCAL (a nivel de zona), que correrán por cuenta de los participantes.

### PREMIOS

Todos los seleccionados en la fase LOCAL recibirán, por el simple hecho de su asistencia, un obsequio de un joystick para su ordenador y una camiseta de MICROMANIA, conmemorativa del evento.

En la fase NACIONAL, cada parcipante recibirá un lote de diez juegos de su sistema y un ejemplar del Diccionario de POKES II.

Los premios de la fase INTERNACIONAL se darán a conocer con posterioridad.

Cualquier supuesto o eventualidad no contemplado en estas bases será resuelto por la decisión inapelable de los organizadores. ■

**■ Escoge la sede donde deseas participar, de entre las ciudades representadas en el mapa. No olvides indicar la sede en el sobre.**




## ¡RESPONDE A ESTE CUESTIONARIO!

1.—¿Cuál es la intrusa entre las siguientes compañías francesas de software?
A.) Ubi Soft
B.) Activision
C.) Infogrames

2.—¿Qué modelo de avión pilotas en «Afterburner»?
A.) F-14 Tomcat
B.) Boeing 747
C.) Harrier

3.—¿Cuántas fases tiene el programa «Robocop»?
A.) 2
B.) 4
C.) 9

4.—¿Cuál de estos personajes no participa como protagonista en el juego «Spitting Images»?
A.) Juan Pablo II
B.) Ronald Reagan
C.) Miterrand

5.—¿Qué debe hacer Fernández?
A.) Correr
B.) Morir
C.) Nadar

6.—¿Cuál de estos personajes no se ha convertido en protagonista de un juego?.
A.) Tarzán
B.) El pato Donald
C.) Mickey Mouse

7.—¿Qué profesión tenía en el juego del mismo nombre Andy Capp?
A.) Empresario
B.) Fontanero
C.) Ninguna

8.—¿Qué popular deportista fue el primero en dar nombre a un juego español?
A.) Emilio Butragueño
B.) Fernando Martín
C.) Emilio Sánchez Vicario

9.—¿Cuál es el nombre del planeta donde comienza la aventura «La guerra de las Vajillas»?.
A.) Tutuflex
B.) Selenia
C.) Terramex

10.—¿De cuál de estas máquinas no han sido realizadas conversiones a los ordenadores domésticos?.
A.) Operation Wolf
B.) Pac-Mania
C.) Devil World

11.—¿Cuántas veces ha aparecido en programas de ordenador Sylvester Stallone o alguno de los personajes que él interpreta?.
A.) Uno
B.) Dos
C.) Tres

12.—¿Cúal de estos programas no ha sido realizado por el equipo de programadores Beam Software?.
A.) The Way of the Exploding Fist
B.) Samurai Warrior
C.) Uchi-Mata

13.—¿Qué título de los que se mencionan ha sido programado por Jon Ritman?.
A.) Live and Let Die
B.) Head Over Heels
C.) Afterburner

14.—¿Qué programa de Dinamic utilizaba como reclamo publicitario unas viñetas realizadas por Ventura y Nieto?.
A.) Army Moves
B.) Freddy Hardest
C.) Phantis

15.—¿Qué dos distribuidores españoles han sacado al mercado con alguna diferencia de tiempo, el programa «Salamander» de Konami?
A.) Zafiro y Proein S.A.
B.) Dro y Serma
C.) Serma y Erbe

16.—¿Cómo se llamaba el simpático personaje protagonista de «The Trap Door»?
A.) Berk
B.) Fred
C.) Wriggler

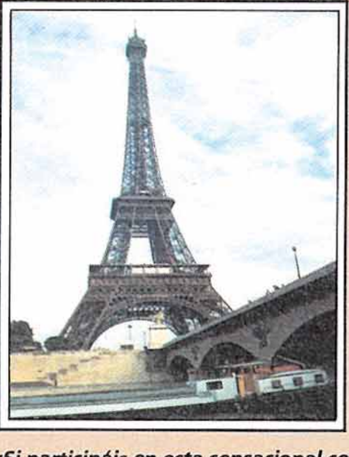
17.—¿Cuál de estos juegos no está realizado con la técnica «Filmation»?
A.) Alien 8
B.) Knight Lore
C.) Sabre Wulf

18.—¿Recuerdas el nombre del primer video-juego creado en la Unión Soviética?
A.) Tokisky Lojuega
B.) Kremlimnoid
C.) Tetris

19.—¿Cuál fue la primera aventura gráfico-conversacional realizada en nuestro país?
A.) Hobbit
B.) El enigma de Aceps
C.) Yenght

20.—Uno de estos tres programas no está inspirado en el estilo de «Gauntlet». ¿Sabrías decirnos cuál?.
A.) Dandy
B.) Firelord
C.) Druid

21.—¿Qué dos casas de software se disputaron los derechos de la máquina original de Capcom, «Commando»?.
A.) Alligata y Elite
B.) Ocean y Elite
C.) Activision y Ocean








***¡Si participáis en esta sensacional competición podréis conseguir multitud de premios! FASE INTERNACIONAL: un fantástico regalo sorpresa. FASE NACIONAL: un viaje a París + un lote de diez juegos para tu ordenador + un ejemplar del DICCIONARIO DE POKES II. FASE LOCAL: una camiseta de MICROMANÍA + un joystick.***

CUPON DE PARTICIPACION

**RESPUESTAS**

| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ☐A ☐B ☐C | ☐A ☐B ☐C | ☐A ☐B ☐C | ☐A ☐B ☐C | ☐A ☐B ☐C | ☐A ☐B ☐C | ☐A ☐B ☐C |
| **8** | **9** | **10** | **11** | **12** | **13** | **14** |
| ☐A ☐B ☐C | ☐A ☐B ☐C | ☐A ☐B ☐C | ☐A ☐B ☐C | ☐A ☐B ☐C | ☐A ☐B ☐C | ☐A ☐B ☐C |
| **15** | **16** | **17** | **18** | **19** | **20** | **21** |
| ☐A ☐B ☐C | ☐A ☐B ☐C | ☐A ☐B ☐C | ☐A ☐B ☐C | ☐A ☐B ☐C | ☐A ☐B ☐C | ☐A ☐B ☐C |

NOMBRE ............................ APELLIDOS ..............................................
DIRECCIÓN ......................................................................................
LOCALIDAD ......................................................................................
TELÉFONO .......................................................................................
EDAD ...............................................................................................

*Marca con una cruz en este cupón de Participación, en la casilla correspondiente a cada pregunta, la respuesta correcta, a las preguntas del cuestionario. Recorta el cupón y envíanoslo antes del día 31 de Mayo.*
***IMPORTANTE:*** *No olvides indicar en el sobre la palabra CHALLENGE, además de la sede y el ordenador elegidos. No serán válidas fotocopias.*




Por Santiago ERICE

ALGO MÁS QUE UNA CANTANTE FOLK

# MICHELLE SHOCKED



Si una vez más no se aplaza, Michelle Shocked cantará en directo en un par de ciudades españolas a los pocos días de leer esta revista. Ante la parquedad de actuaciones, sólo queda lamentarse por lo mucho que se prodigan otros, en contraposición a esta mujer de aspecto frágil y diminuto que ha revitalizado una especie que parecía en vías de extinción, los cantantes folks.

De esta errante vagabunda por mil caminos del mundo se han editado (¡también en España!) dos álbumes de muy distinta factura. El primero, «The Texas Campfire Tapes», es apenas una maqueta grabada con una guitarra y con la «colaboración especial» de bichitos de campo y vehículos motorizados de fondo que pasaban por allí. El segundo, «Short Sharp Shocked» está mucho más trabajado, con variedad de instrumentos eléctricos y la colaboración de Pete Anderson (otro folksinger como ella).

Michelle Shocked dispone de una buena voz, sabe transmitir emoción y sensibilidad con sus composiciones y es lo más alejado que imaginarse puedan, del mito de la estrella del rock. Combativa por sus ideas hasta la extenuación (el ejemplo de la foto de la portada de su segundo disco es más que significativo), se ha colado en las tiendas de medio mundo gracias a la moda de las cantantes femeninas, lo que demuestra, en este caso, que seguir las modas puede ser también una actitud interesante y saludable. ■

UNA HISTORIA APASIONADA PARA NO DORMIR

# «EL BESO»




Tocar alguna cosa con los labios contrayéndolos y dilatándolos suavemente es la definición que los diccionarios dan al acto de besar.

Posteriormente, en función de su grado de complejidad y precio, se extienden en clasificaciones, tipos y expresiones de tal prueba de cariño que, en muchas ocasiones, es otra historia totalmente diferente.

Así, nos podemos encontrar con el traicionero beso de Judas, el apasionado de Dalida a Sansón antes de inventar la peluquería, el ladeado de Cesar a Cleopatra a causa del desmesurado tamaño de la nariz de ésta...

El caso es que en tan larga categoría, que con un poco de paciencia daría para una tesis doctoral «cum laude» de esas que nadie lee ni edita, no he encontrado uno similar al beso de la película del mismo título dirigida por Pen Densham, un inglés afianzado en Canadá con una compañía propia especializada en series y documentales para televisión. Y es que el beso de este film es inquietante, sobrenatural, terrorífico y conlleva una tradición maldita que hay que traspasar de generación en generación.

«El beso» es una película de mujeres. Mujer es Joanna Pacula, la tenebrosa y enigmática tía Felice. Mujer es la jovencita Mederith Salenger, la sobrina Amy Halloran cuyo destino es ser besada por la encarnación del mal. Y mujer es Mimi Kuzyk, conocida por su interpretación en «Canción triste de Hill Street», que es la amiga y confidente de Amy. Ellas tres, aunque giren a su alrededor otros personajes, son las que llenan la pantalla. No se trata de desvelar el argumento en estas líneas, pero si que conviene aportar algunos datos en los que transcurre la historia: un extraño suceso ocurrido en el Congo Belga hace 25 años, una familia rica y un ambiente rico, una modelo cuya imagen da la vuelta al mundo, unos adolescentes... y un secreto celosamente guardado que encierra una maldición. ¡La cosa está como para besar a cualquiera que pase por la calle! ■

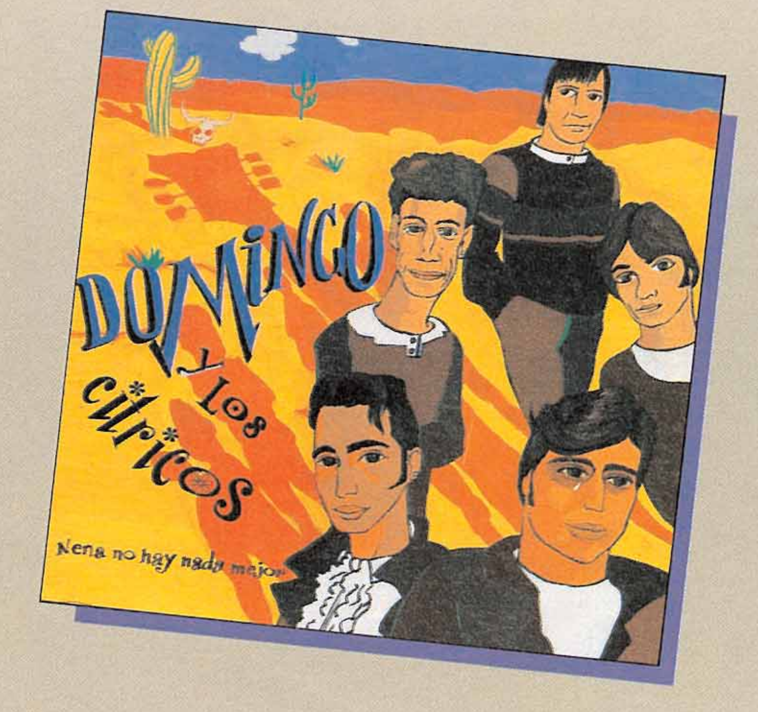
EL DESCARO DE UN QUINTETO MADRILEÑO

# DOMINGO Y LOS CÍTRICOS



Los componentes de Domingo y los Cítricos ya llevan una larga temporada dando caña con la música, y unos u otros han participado en proyectos como Pasajeros, Vida Primitiva, Peor Imposible... Han tocado en todos los bares de la capital que dejan entrar en sus escenarios a las bandas de rock and roll y, de momento, parecen abonados al mini-Lp, el último de los cuales, «Llorando por una sombra» ha adquirido una cierta trascendencia (pero sin exagerar, todavía).

Lo primero que llama la atención de Domingo y los Cítricos es su osadía, una osadía que les ha hecho grabar versiones de Bob Dylan («I want you») y Beatles («Cry for a shadow») sin que se les caiga la cara de vergüenza, sin complejos y, mucho menos, sin que el resultado final sea un remedo insufrible. Lo segundo, la enorme variedad de estilos musicales, siempre en campos cercanos al rock and roll, que practican (y los dos ejemplos de canciones reseñados pueden ser significativos). Y tercero, la facilidad con que, aparentemente, construyen unas canciones marchosas, pegadizas y sugerentes. Si en vez de grabar para una compañía independiente, Domingo y los Cítricos estuvieran en una multinacional ya serían superconocidos; aunque... quien sabe, quizás hubieran perdido esa magia que inevitablemente acompaña a cualquier banda de rock and roll que lucha por darse a conocer y tiene cosas que decir. ■

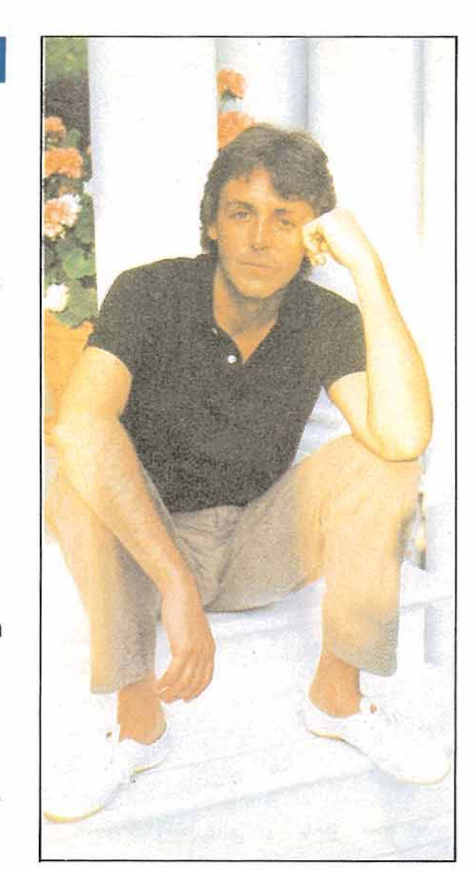


## ÉL TIENE LA FÓRMULA

# McCARTNEY INSISTE

Paul McCartney vuelve a las andadas discográficas en solitario y por estas fechas se edita en nuestro país su nueva colección de canciones, en forma de Lp y bajo el título genérico de «Flowers in the dirt». Esa melodía que machaconamente escuchas en la radio lleva el título de «My breve face» y es, lógicamente, la cara A del primer single extraido del disco. Como en anteriores ocasiones, en el Lp se desliza alguna colaboración de famoso, como la del irregular, genial y mediocre Elvis Costello.

La edad y las canas ocultas con tinte para el pelo no han transformado la cara de niño bueno de Paul. Su música tampoco cambia. El ex-Beatle se ha especializado en los últimos años en componer temas perfectos pero fríos, melodías agradables al oido pero un tanto babosas, canciones que rápidamente se convierten en clásicas, pero sin la emoción que transmitía con sus otros colegas de Liverpool. Cargado de millones, Paul McCartney ya no escandaliza a nadie, él es «stablisment», entretiene pero no conmociona. Sus canciones se escuchan sin cesar en el hilo musical de los aeropuertos. Lo que nadie le podrá quitar nunca es su condición de ex-Beatle. ■



## «LAS COSAS CAMBIAN»

# ...HASTA EN LA MAFIA




En buen follón se meten el bueno de Jerry (Joe Mantegna) y el honesto Gino (Don Ameche). El primero es un ganster de poca monta tan desastroso que hasta el mismísimo Inspector Clouseau sería capaz de detenerle. El segundo es un limpiabotas cuya máxima aspiración es poseer un barco pesquero. Que con tan escasas cualidades para ejercer su profesión (caso de Jerry) y tan limitadas posibilidades de ahorro con tamaño trabajo (caso de Gino), sea posible enfrentarse a la Mafia y obtener el dinero sufuciente para realizar sueño tan caro, es algo que solamente se puede desvelar después de ver «Las cosas cambian», una comedia muy galardonada en Europa.

Su estructura es de vodevil, de enredo, de risas y confusión de personalidades. El ganster de pacotilla puede ser tomado por un capo mafioso y el limpiabotas asumir un crimen que no cometió; pero también pueden desafiar a la poderosa «cosa nostra» y salir bien librados del asunto, siempre a base de cualidades, equívocos, imaginación y humor. Y, entre medias, moverse con igual facilidad —o dificultad, según se mire— por las negras callejas de Chicago y por los lujosos casinos americanos.

El director de «Las cosas cambian» es David Mamet, conocido anteriormente por su película «Caja de juegos», que también ejerce de co-guionista. Es un personaje tan peculiar como los protagonistas de su film. Antiguo director teatral, un gigantesto puro en su bota levanta siempre las iras de los no fumadores y su forma de elegir algunos actores provoca cierta perplejidad: una de las coristas de la película, por ejemplo, puede ser su antigua institutriz, los visitantes del casino, los que juegan con él al póker y un mafioso, el dueño de una ferretería amigo suyo. Con estas situaciones, ¿hay alguien capaz de dudar sobre la verosimilitud de las aventuras que les ocurren a los protagonistas de «Las cosas cambias»? ■



ESCAPATE DEL PELOTON CON TOPO
Perico Delgado
MAILLOT AMARILLO
META
• MULTISCROLL DIRECCIONAL
• CUATRO NIVELES DE JUEGO CON DISTINTOS ESCENARIOS
• SISTEMAS DIFERENTES DE CONTROL SEGUN EL TIPO DE TERRENO
• CAMBIO DE MARCHAS
• CRONO-ESCALADA
• CONTROLES DE AVITUALLAMIENTO
• PERFIL DE LA ETAPA
• COMPORTAMIENTO INTELIGENTE DE LOS CORREDORES
EL PRIMER SIMULADOR DE CICLISMO QUE REPRODUCE FIELMENTE LA MAS DURA DE LAS COMPETICIONES DEPORTIVAS
topo soft
DISTRIBUIDO POR
ERBE
C/ SERRANO, 240 • 28016 MADRID
TELEF. 458 16 58